

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

- CARMAGEDDON 2000
- NEVER WINTER NIGHTS
- BRAVEHEART
- REVENANT
- ECCO THE DOLPHIN
- SHENMUE
- STREET WARS
- FORCE 21
- TEST DRIVERALLY
- CUTTHROATS

Grand Theft
Auto 2
Darkstone
Gore
Soul Calibur

КАНЕЖИВ —
эксклюзивный репортаж с европейской
премьеры **TIBERIAN SUN**



стр.
036-039.



стр.
073-076.

подробности
на странице
033.

Вырежи купон
и получи

рублей **20**

PC
CD



С полной документацией на русском языке



ПОКУПАЙТЕ ИГРУ **TIBERIAN SUN** В МАГАЗИНАХ:

Белый Ветер: 928-7392, 928-7394

Никольская, 10/2, м. "Лубянка" • ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2, м. "Охотный ряд" •
ГУМ, 1 этаж, 3 линия, Красная пл., 3, м. "Пл. революции" •
Маршала Бирюзова, 12, м. "Октябрьское поле"

Виртуальный Клуб: 935-8844

Олимпийский пр-т, 16, м. "Проспект Мира"

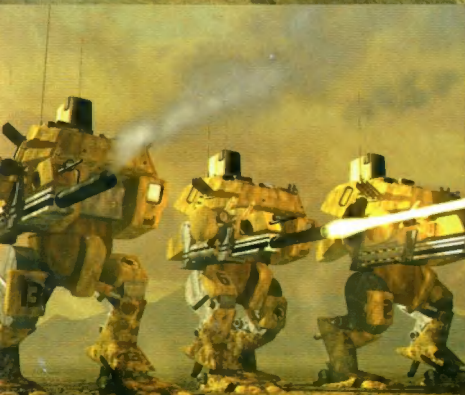
Компьюлинк: 737-8855

Дом Книги, 1 этаж, Новый Арбат, 8, м. "Арбатская" • Кутузовский пр-т, 33А,
м. "Кутузовская" • Удальцова, 85, к. 2, м. "Проспект Вернадского" •
Ленинградское ш., 17, м. "Войковская" • Садово-Триумфальная, 12,
м. "Маяковская" • Новая площадь, 10, м. "Лубянка" • Офис-Клуб,
Профсоюзная, 63, м. "Калужская"

М.Видео: 921-0353

Маросейка, 6/8, м. "Китай-Город" • Чонгарский б-р, 3, м. "Варшавская" •
Никольская, 8/1, м. "Площадь Революции" • Автозаводская, 11,
м. "Автозаводская" •
Столешников пер., 13/15, м. "Кузнецкий мост" • Измайловский Вал, 3,
м. "Семеновская" • Б. Черкизовская, 1, м. "Преображенская площадь" •
Новослободская, 12, м. "Новослободская"

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб»



ПОЯВИЛОСЬ ЖЕЛАНИЕ? ЗАПЛАТИ – И ИГРАЙ СПОКОЙНО!

399
РУБЛЕЙ



Мультимедиа Депо: 937-04-55

Рамстор 1, Ярцевская, 19, м. "Молодежная" • Рамстор 2, Шереметьевская, 60А, м. "Рижская" • Осенний б-р, 7, к. 2, м. "Крылатское"

Партия:

230-0039, Галерея ДОМИНО, Калужская пл., 1, м. "Октябрьская" • 742-5000, Виртуальный Мир, Волгоградский пр-т, 1, м. "Пролетарская" • 742-4000, Электронный Мир, Ленинский пр-т, 70/1, м. "Университет" • 913-5090, Машина Времени, Пресненский вал, 7, м. "Улица 1905 года" • 917-0215, Мир Электроники, Земляной Вал, 32/34, м. "Курская" • 928-3939, Электроника, Солянка, 1, м. "Китай-Город" • 913-5750, Электроника, Брянская, 12, м. "Киевская" • 913-8787, Электроника, Пр-т Мира, 118А, м. "Алексеевская" • 213-2101, Электроника, Верхняя Масловка, 7, м. "Динамо" • 427-0411, Электроника, Рокотова, 5, м. "Ясенево"

Формоза:

210-4400, "Формоза-Руставели", Руставели, 1/2, м. "Дмитровская" • 330-1322, "Волшебный мир компьютеров", Профсоюзная, 98 к.1, м. "Беляево" • 728-4004, "Остров Формоза", Б. Трехсвятительский пер., 2, м. "Китай-город"

Эр-Стайл: 904-1001

Декабристов, 38/1, м. "Отрадное" • Бол. Якиманка, 21, м. "Полянка" • Таганская пл., 10, м. "Таганская" • Валовая ул., 2-4-44, м. "Павелецкая" • Измайловский б-р, 38, м. "Первомайская" • Ломоносовский пр-т, 18, м. "Университет"

Юнивер: 434-3069

ВВЦ, пав. "Вычислительная Техника" • Дом Книги, 1 этаж, Новый Арбат, 8, м. "Арбатская"

Игромания: 379-6827

Новоарбатский • Москвичка, ул. Новый Арбат

Дом Технической Книги: 137-6888

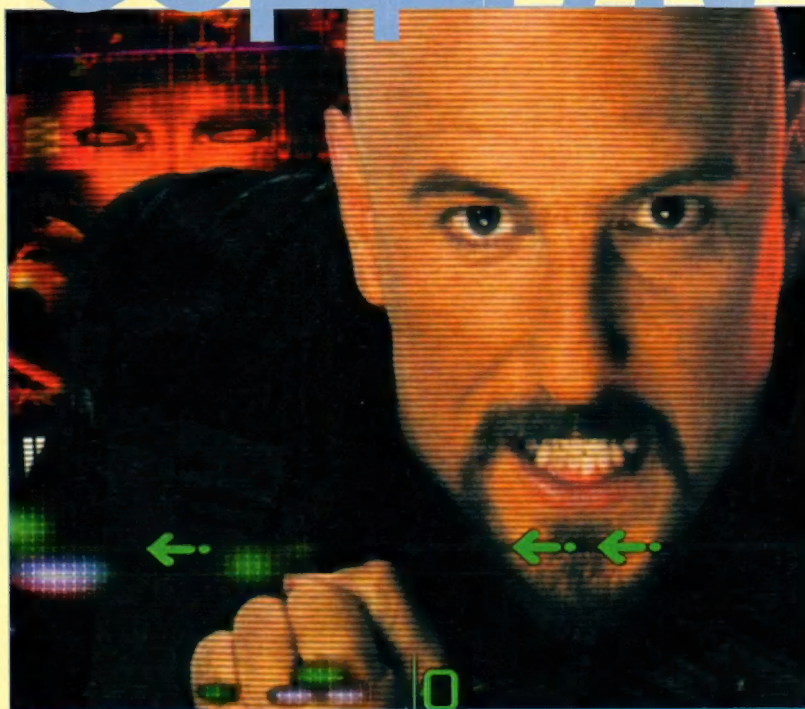
Ленинский пр-т, 40, м. "Ленинский пр-т"

Westwood
STUDIOS

Телефон: (095)-232-6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: sales@softclub.ru

WWW.WESTWOOD.COM

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVER STORY

014

C&C TIBERIAN SUN

Новый Command & Conquer не выходил уже целых два года, и признаться, все мы уже успели по нему соскучиться. Несмотря на кажущееся обилие стратегических игр, от которого просто лопается магазинные и немагазинные полки, во всю эту псевдооригинальную лабуду играть не очень-то и хочется. По-настоящему порадовать смогли лишь ранние, несколько кособокие, но все же чрезвычайно правильные релизы этой весны и начала лета. Еще немного, и Kingdoms уже попросту надоело бы ждать, что уж там говорить о призрачной возможности скорого анонса Warcraft, который, скорее всего, все-таки состоится. Но уже после премьеры Tiberian Sun. А она, как это ни удивительно, уже состоялась.

C&C TIBERIAN SUN

C&C TIBERIAN SUN

CARMAGEDDON DEATH RACE 2000



036

GRAND THEFT AUTO 2

Ну, граждане алкоголики, хулиганы, тунеядцы... Кто хочет сегодня поработать? Никто? Ну и пожалуйте. Идите разбираться с несчастными, вставшими на пути у вашего босса, занимайтесь частным извозом бандитов, воруйте машины, оставленные беспечными хозяевами вне сейфов-ракушек, взрывайте полицейские участки... Но знайте, что наслаждаться жизнью во Вселенной Grand Theft Auto — игры, вышедшей больше года назад, вам осталось не так уж и долго. Буквально до октября этого года. Ведь кому тогда захочется играть во что-либо еще, кроме как в Grand Theft Auto 2, которую Gathering of Developers обещает выпустить в середине осени?

GRAND THEFT AUTO 2



040

ПЛОХАЯ КАРМА НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Уже на ранних стадиях разработки Carmageddon The Death Race 2000 выглядел фантастически. И после того, как все заявленные нововведения будут реализованы, игра буквально потрясет мир компьютерных развлечений. Благодаря своим достоинствам Carmageddon The Death Race 2000 почти наверняка станет Игрой #1».

Ultimate PC

ИГРЫ ВАЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC		Darkstone	060, 084	Neverwinter Nights	052	PS		Hidden & Dangerous	077
Braveheart	066	Force 21	070	Revenant	057	Grand Theft Auto 2	036	Shenmue	020
C&C Tiberian Sun	014	Gore	022	Street Wars	064	Test Drive Cycles	056	Soul Calibur	073
Carmageddon Death Race 2000	040	Grand Theft Auto 2	036	Test Drive Cycles	056	DC		И64	
Cutthroats	058	Hidden & Dangerous	077	Test Drive Rally	056	Ecco the Dolphin	044	Test Drive Rally	056

006 НОВОСТИNEWS

- 006 Железные Новости
- 008 Новости индустрии
- 010 Игровые Новости

014 COVERSTORY

- 014 C&C Tiberian Sun

020 X-FILES

- 020 What`s Shenmue

022 УГОЛОКГОБЛИНА

- 022 Gore

028 ОНЛАЙН

- 028 СИ вручает призы!
Уже в 4-ый раз спрашивали об этом...
- 029 Эмулятор 3DFx-вы спрашивали об этом...
- 030 Как заработать на онлайн-овую игру?
- 031 Активные миры
- 032 Ты тоже ретро-геймер?!
- 034 Твой след в паутине

036 ХИТ?PREVIEW

- 036 Grand Theft Auto 2
- 040 Carmageddon Death Race 2000
- 044 Ecco The Dolphin
- 052 Neverwinter Nights

056 ВРАЗРАБОТКЕPREVIEW

- 056 Test Drive Rally
- 056 Test Drive Cycles
- 057 Revenant
- 058 Cutthroats

060 ОБЗОРREVIEW

- 060 Darkstone
- 064 Street Wars
- 066 Braveheart
- 070 Force 21
- 073 Soul Calibur

077 ТАКТИКАTAKTIX

- 077 Hidden & Dangerous часть 3
- 084 Darkstone
- 093 Коды

ПИСЬМАLETTERS

СПИСОКРЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Компания Softclub	021, 053, 072	E-shop	051	Онлайн «СИ»
3 обложка	Премьер Видео	029	DataForce	055	Журнал «Точка»
4 обложка	IC	033	Клуб «Орки»	059	MegaTrade
007	Болеро	035	Radio.ru	069	Спецвыпуск «СИ»
011	Полигон	043	Zenon	083	Радиостанция 106.8
012	Журнал «Хакер»	046	Журнал «Official PlayStation Russia»	095	Журнал «Мир ПК»
013	Газета «Страна PC Игр»			096	Союз

ECCOTHE DOLPHIN



NEVERWINTER NIGHTS



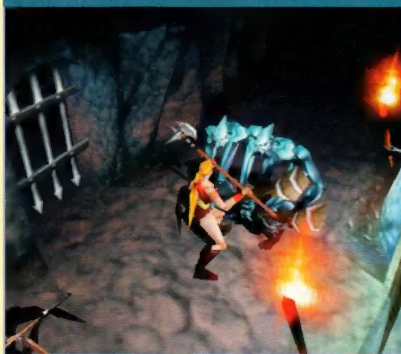
REVENANT



SOUL CALIBUR



DARKSTONE



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянг serge@gameland.ru **издатель**
 Сергей Амирджанов amir@gameland.ru **главный редактор**
 Борис Романов boris@gameland.ru **редактор Видео**
 Сергей Долгачев dolser@gameland.ru **редактор Онлайн**
 Эммануил Эдж emik@gameland.ru **корреспондент в США**
 Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru **технический редактор**
 Виталий Гербачевский vp@gameland.ru **корректор**

GAMELANDONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru **WEB-master**
 Академик akademik@gameland.ru **WEB-редактор**

ART

Серг Долгов **обложка**
 Сергей Лянг serge@gameland.ru **дизайн и верстка**
 Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru **дизайн и верстка**

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru **цветодержание**
 Ермаков Максим **техническая поддержка**

РЕКЛАМНЫЙОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru **руководитель отдела**
 тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
 пейджер: (095) 742-4242, а/б.14225
 факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
 Самвел Анташин samvel@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELANDPUBLISHING

«АГАРУН Компани» **учредитель и издатель**
 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru **директор**
 Борис Скворцов boris@gameland.ru **финансовый директор**

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
 Web-Site <http://www.gameland.ru>
 E-mail magazine@gameland.ru

GAMELANDMAGAZINE

AGAROUN Company **publisher**
 Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru **director**
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
 phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 45 000 экземпляров
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

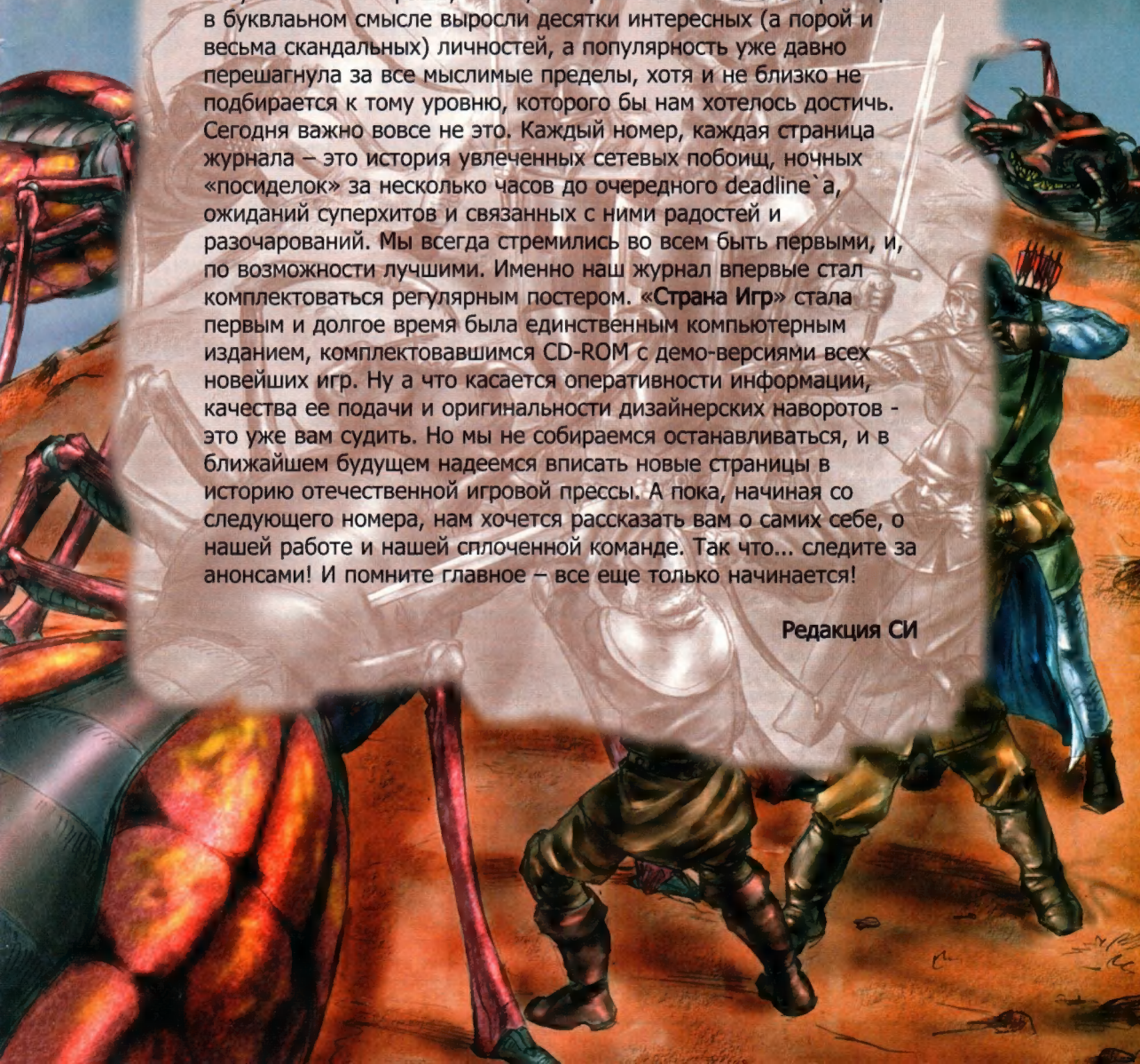
50-й Номер «Страны Игр»



Застольная речь юбиляра.

Вы держите в руках наш юбилейный пятидесятый выпуск. Банально рассуждать о том, что за эти долгие годы и месяцы вместе мы вам еще не надоели (а вы – нам;-), что журнал час от часу становится краше, новее, интереснее. Что на его страницах в буквальном смысле выросли десятки интересных (а порой и весьма скандальных) личностей, а популярность уже давно перешагнула за все мыслимые пределы, хотя и не близко не подбирается к тому уровню, которого бы нам хотелось достичь. Сегодня важно вовсе не это. Каждый номер, каждая страница журнала – это история увлеченных сетевых побоищ, ночных «посиделок» за несколько часов до очередного deadline'a, ожиданий суперхитов и связанных с ними радостей и разочарований. Мы всегда стремились во всем быть первыми, и, по возможности лучшими. Именно наш журнал впервые стал комплектоваться регулярным постером. «Страна Игр» стала первым и долгое время была единственным компьютерным изданием, комплектовавшимся CD-ROM с демо-версиями всех новейших игр. Ну а что касается оперативности информации, качества ее подачи и оригинальности дизайнерских наворотов – это уже вам судить. Но мы не собираемся останавливаться, и в ближайшем будущем надеемся вписать новые страницы в историю отечественной игровой прессы. А пока, начиная со следующего номера, нам хочется рассказать вам о самих себе, о нашей работе и нашей сплоченной команде. Так что... следите за анонсами! И помните главное – все еще только начинается!

Редакция СИ



ПЛОСКИЕ ЭКРАНЫ И ОБЪЕМНАЯ ГРАФИКА

http://www.gameland.ru



Медленное лето постепенно подходит к концу, и, поверьте, на этот раз ничего такого, что бы могло буквально поразить нас и заставить посвятить тому или иному событию чуть ли не весь новостной выпуск, увы, не произошло. Единственной мало-мальски «большой» новостью можно считать очередное

ЛЕГКОЕ ПОДНЯТИЕ ЗАНАВЕСА НАД PROJECT DOLPHIN.

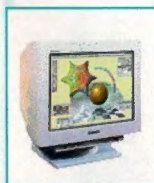
На этот раз оплошал главный партнер Nintendo по работе над графической подсистемой будущей суперконсоли, компания ArtX. Как известно, графический чип для Dolphin будут создавать те же люди, что в свое время работали над MIPS 5000, ставшим основой центрального процессора Nintendo 64. Немножко разругавшись с материнской компанией MIPS Silicon Graphics, которая решила как бы ни с того, ни с сего закрыть все подразделение целиком, костяк команды Project Reality (а именно таким было первое кодовое название N64), сформировал новую компанию, с которой Nintendo немедленно оформила самые близкие и доверительные отношения, защитив ее от гнева всемогущей SGI, заподозрившей ребят в том, что вместе с личными вещами они вынесли из теплых офисов и пару-тройку секретных технологий. Так или иначе, ArtX стала официальным партнером Nintendo по Project Dolphin и вот уже на протяжении почти двух лет разрабатывает графический чип для этой приставки. Теперь же, однако стало известно, что это не единственное занятие компании. Подобно Videologic, некогда поставившей графический чип для Dreamcast и затем уже почти выпустившей на базе той же технологии 3D-карту для персонального компьютера, ArtX также планирует начать свою экспансию на до предела забитый рынок 3D-акселераторов. Новый графический чип под нехитрым названием ArtX1 будет представлен на микропроцессорном форуме в этом октябре, и по всей видимости, это будет первое появление реально близкой к Dolphin технологии на публике (если, конечно, Nintendo не покажет технологические демки на грядущем SpaceWorld Expo). Акселератор на базе ArtX1 будет, разу-



Improved picture geometry

меется, много проще его Dolphin`ского аналога и будет представлять собой, согласно официальным заверениям ArtX «сверхдешевое и сверхпроизводительное решение в 3D-графике для PC». Каким образом компания собирается совместить дешевизну чипа с его потрясающей производительностью, пока неизвестно. Впрочем, стоит отметить, что не в пример 3Dfx или Nvidia ArtX располагает несравненно более крупным бюджетом, отведенным под разработку своего чипа, и потому, все-таки эта команда состоит из членов непревзойденной пока команды MIPS, а это что-нибудь да значит. Будем ждать октября. А пока поговорим о делах дня сегодняшнего. По всей видимости, на данный момент лишь совсем ленивые компании-производители мониторов умудрились еще не анонсировать или не выпустить свои модели мониторов с абсолютно плоским экраном.

торов. Вопрос теперь лишь в том, что из всего этого великолепия выбирать. Разумеется, преимущества плоского экрана совершенно очевидны. Что же касается отдельных качеств тех или иных моделей, то личные пристрастия автора сей колонки скорее ближе к Samsung`овскому IFT и Sony`скому G200, хотя конечно, для непредвзятой оценки потребуются серьезные тестирования. Которое, надеюсь, и будет проведено в нашем железном разделе, который распахнет перед вами свои страницы в самом ближайшем времени. А вот компания Iomega этого самого времени зря не теряет, и



ВЫПУСКАЕТ ZIPCD.

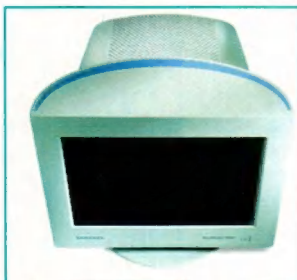
ZipCD – это скорее своеобразное маркетинговое решение, нежели настоящая технологическая новинка. На самом деле это всего-навсего очередной CD-recorder с возможностью перезаписи, снабженный сверхпопулярной торговой маркой. Разумеется, без фирменных наворотов от Iomega zip не был бы zip`ом. В комплект поставки входит весьма удобная программа по записи дисков и всевозможные утилиты. Добавьте к этому оригинальный дизайн и невысокую цену порядка 210 долларов за дисковод с четырехкратной скоростью записи и 24-кратной скоростью чтения дисков, и вы получите вполне симпатичный продукт. От технологически незначительных перейдем к событиям, которые несмотря на свое «местное» значение, могут в корне изменить все будущее технологий хранения данных. Итак,

КОМПАНИЯ SONY ОБЪЯВИЛА ЗАВЕРШЕНИИ РАЗРАБОТКИ ПЛАСТИКОВОГО ВИНЧЕСТЕРА.

Несмотря на то, что всевозможные полимеры уже давным-давно используются для хранения данных с невысокой плотностью записи (дискеты, те же диски Zip), но традиционные жесткие диски всегда изготавливались и до сих пор изготавли-

ПЛОСКИЕ МОНИТОРЫ – НОВАЯ МОДА.

Последними в списке компаний подновивших свои модельные ряды совершенно новыми мониторами с Flat Display оказались основные бренды современности – Sony и Nokia. Правда, в то время как Sony уже успела начать продажи своей линейки профессиональных мониторов с диагональю от 19 дюймов и уже снабженными FD-дисплеями, Nokia до последнего момента сохраняла олимпийское спокойствие относительно того бардака, который устроили на рынке рации пташки Samsung, LG и отчасти ViewSonic. Тем не менее, сложились обе. В массовой почти потребительской совершенно новой линейке G, Sony представила свой первый 17-дюймовый монитор на FD, прозванный G200, ну а Nokia немедленно ответила включением в модельный ряд замысловатого монитора по имени 447PRO. G200 пока еще не появился в продаже, что связано с необходимостью проходить строгие европейские тесты безопасности. Таким образом,



#17(50), СЕНТЯБРЬ 1999

ваются из алюминиевых пластин. Теперь же Sony намерена посредством своей новинки изменить правила. Разумеется, пластиковый носитель намного дешевле в производстве (по сведениям компании, примерно на 40%), однако его надежность пока неизвестна. Sony заявила, что вообще говоря пока не имеет планов начать массовый выпуск подобных устройств, тем более что производство винчестеров никогда не было ее приоритетом. Однако многие ведущие производители как жестких дисков, так и сменных носителей, такие как Quantum или Iomega заинтересовались новой технологией и, возможно, захотят ее лицензировать. Ну а раз в сектор жестких дисков пришел пластик, то вскоре мы вправе ожидать кардинального уменьшения современных винчестеров, и новых технологических сюрпризов.

КОМПАНИЯ MATROX ПРОЛИ- БАЕТ СВЕТ НА СВОИ ДАЛЬНЕЙШИЕ ПЛАНЫ.

После выпуска своего очередного детища под названием G400, оказавшегося много более удачным творением, нежели прошлые попытки компании создать примечательный 3D-акселера-

тор, Matrox с уверенностью смотрит в будущее. Хотя G400 еще только предстоит пройти через опасный и очень важный период осенних продаж, когда против него разом будут выступать такие мощные конкуренты, как Voodoo3, TNT2 и, возможно, Napalm с NV10, Matrox спешит поделиться и своими планами на ближайшие месяцы. Итак, уже ближе к Рождеству Matrox планирует анонсировать свой новый чип, который называется (сюрприз, сюрприз!) G600. Это будет не просто разогнанный G400, а технологически более совершенная конструкция, которая по планам компании сможет противостоять NV10 и Napalm если уж не в количестве поддерживаемых эффектов, то по крайней мере в производительности. Если приять во внимание феноменальный успех Voodoo2/3 не пришедших в конструкцию акселераторов абсолютно ничего нового и давивших исключительно на высочайшую производительность, расчеты Matrox вполне можно признать правильными. Тем не менее, о дате рождения новых карт на базе G600 компания предпочитает пока не распространяться. Это может быть связано с тем, что разработка чипа идет вовсе не так гладко, как хотелось бы. Тем более что на смену, в об-

щем-то довольно проходному чипу G600 уже полным ходом спешит совершенно независимая разработка, озглавленная все так-же оригинально G800. Это уже будет совершенно новый акселератор, снабженный геометрическим сопроцессором, RAMDAC не меньше, чем на 400 МГц, и предположительной скоростью обработки сцен до 40 миллионов полигонов в секунду (для сравнения, заявленная производительность Voodoo3 составляет от 6 до 8 миллионов полигонов в секунду, реально же в играх мало кому удается преодолеть рубеж в 1 миллион). Завешение разработки G800 прогнозируется на весну следующего года, и, возможно, уже летом-осенью (как раз до прихода следующего поколения акселераторов от Nvidia/3Dfx) мы сможем увидеть этот своеобразный, и потенциально очень интересный чип. Matrox собирается постепенно делиться всеми деталями на каждой крупной выставке в этом и следующем году, а пока по Интернету начали ходить слухи о разработке уже G1000. Ну и правильно, чего там мелочиться ;-)

СИ-NEWS

Покупайте **книги** в интернет-магазине

bolero

Наш адрес в Internet

<http://www.bolero.ru>

В продаже также:

игры, программное обеспечение,
видео, музыка, подарки

Самая быстрая и дешевая доставка

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ-СТАРОСТИ



Моей мечте о том, что в ближайшие пару недель в игровой индустрии произойдет что-нибудь интересное, а самое главное, новое, осуществиться так и не удалось. И вот опять, просматривая все те сообщения информационных агентств, которые были бы достойны помещения в наш журнал, мне приходится сталкиваться все с теми же именами, практически теми же событиями и фактически теми же слухами. В очередной раз вы сегодня прочтете о последних данных касаемых мифической платформы PlayStation 2, включая неофициальные данные по поводу ее «скорого» выхода, узнаете о последних скандальных заявлениях компании Sega и о ее очередных грандиозных планах на будущее. Обязательно стоит прочесть и о том, что в очередной раз одну перспективную компанию съела другая, и о том, как из одной компании в другую перебежал какой-то известный в определенных кругах крупный специалист. В общем, все как обычно, но все равно интересно. Поэтому, переходим к делу.

TAKE TWO ПОКУПАЕТ 19.9% BUNGIE

И получает все права на распространение четырех ее игр (Oni, Halo и двух неназванных проектов) в северной Америке и Европе. Кроме этого, приставочное отделение компании, прозванное последней звучным именем Rockstar Games получило все права на издательство и распространение вышеперечисленных игр от Bungie на домашних игровых системах, естественно, нового поколения.

Сумма сделки осталась для всех тайной, впрочем как и все прочие ее условия, кроме вышеизванных.

Что тут можно сказать? После первой подобной сделки, которую провернула компания Take Two с кооперативным американским издателем G.O.D., мы наконец-то перестали смеяться над неумелыми попытками Take Two прорваться в лидеры рынка. Теперь же, после сделки с Bungie, которая, напомним, поразила нас на днях своим новым супер-дупер проектом Halo, к Take Two и уж тем более к ее «модному» лейблу Rockstar у всех нас вдруг проснулось какое-то даже уважение.

Но шутки в сторону. Take Two теперь стала обладательницей прав на целый ряд потенциальных блокбастеров, не приложив для этого практически никаких усилий. Непонятно каким образом охмурив целую кучу модных разработчиков, на которых кроме Take Two никто почему-то не обращал ранее должного внимания (видимо опасаясь трудностей в работе с молодыми талантами), когда-то неприметное европейское издательство теперь обладает таким мощным потенциалом, что другим и не снилось. Бойтесь страшной и ужасной компании Take Two, и одновременно готовьтесь переваривать следующую порцию новейшей информации.

Итак, вернемся, в очередной раз к главному вопросу конца столетия, а именно к скорому выходу новой игровой системы от Sony. Совсем недавно финансовая компания Merrill Lynch, клиентом которой является корпорация Sony, опубликовала свои мысли по поводу ее будущего. Так вот, по сведениям этой компании

PLAYSTATION 2 ЖЕЛ ПОСТУПИТЬ В ПРОДАЖУ 23.01.2000 ПО ЦЕНЕ В 45,000Y (\$391US).

Это еще не все. Такая цена будет назначена на ту модель PlayStation 2, которая будет иметь возможность пропускать исключительно созданные для нее игровые диски. Из того же исследования стало известно, что к апрелю 2000 года Sony намерена поставить в магазины 1 миллион своих новых приставок.

Еще более интересной нам показалось мнение Merrill Lynch, что игры для PS2 будут продаваться по цене в 8,000Y (\$70US) и что одновременно с приставкой по плану Sony должны будут поступить в продажу 3-4 оригинальных игры и 6-7 усовершенствованных игр с оригинальной PlayStation.

Честно говоря, в эти данные пока очень сложно поверить. Ну не может никакая, пусть даже самая мощная в мире приставка, добиться сегодня приличной популярности с такой ценой как на нее саму, так и на входящие для нее игры. Sony, как никакая другая компания должна это понимать лучше других. Да и в тот факт, что на новенькую PlayStation 2 будут выходить старенькие «усовершенствованные» игры с PlayStation также поверить пока нелегко. Ведь мы же не покупаем новые платформы, чтобы играть на них в старые игры? Или я не прав?

И, как обычно, очередную порцию «новостей» про PS2 нам приходится завершать коронной фразой: все расставит по своим местам Токийская выставка игр в сентябре.

Переходим к оскандалившейся в очередной раз компании Sega. Хотите верить, хотите нет, но эта, позволения сказать, компания вместо того чтобы удивить нас чем-нибудь на своих двух пресс-конференциях (которые оказались настолько скучны, что и вспоминать о них не очень-то хочется), преподнесла нам после них такой неожиданный сюрприз, что закачаешься. Итак,

ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ ПРЕЗИДЕНТ АМЕРИКАНСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ SEGA БЫЛ ОТПРАВЛЕН В ОТСТАВКУ.

Сказать что от этой новости все находилось в шоке на протяжении нескольких дней — это не сказать ничего. Полубоившийся народу Bernie Stolar, приход которого в руководство Sega of America многие ассоциировали с началом возрождения этой компании, был уволен так внезапно и при таких странных обстоятельствах, что все до сих пор терзаются в догадках о мотивах такого реше-

ния японских боссов Sega. Еще большее сожаление по этому поводу вызвал тот факт, что нашего любимого, пусть и несколько придурковатого Bernie, несколько лет назад при точно таких же невыясненных обстоятельствах уволили из Sony. И это также произошло незадолго до выхода в свет ее первой игровой платформы. Sega отказалась комментировать случившееся, сославшись на то, что это не в ее правилах. Кроме этого, никакой замены Bernie она не предложила, попросту сократив его пост за ненадобностью, и передав бразды правления вице-президенту Sega of America, японцу Toshiro Kozuka. Последний пришел в эту компанию из корпорации Honda, в которой раньше работал президент японского офиса Sega Enterprises.

Истинная же причина таких перестановок так до сих пор и не стала доступна общественности, однако прошедшее впоследствии в Америке выступление президента материнской компании Sega, корпорации CSK пролило немного света на данную проблему. Так вот, в этой речи небезизвестный Isao Okawa поведал миру, что он решил взять руководство всей компанией Sega в свои руки и начать проводить в ней свою собственную политику. Первым пунктом в ней значится дальнейшее слияние аркадного и приставочного бизнеса Sega в единое целое, что должно вылиться в следующем году в выпуске более 20 различных проектов для игровых автоматов, в которые смогут одновременно сразиться через налаживаемую в данный момент глобальную игровую службу Heat как посетители залов игровых автоматов, так и владельцы Dreamcast'a. План этот очень и очень амбициозный и мы не ждем его воплощения в жизнь так скоро как этого желает Okawa. Вторым же пунктом этого плана станет кое-что попроще. Президент и сонователь корпорации CSK намерен вскоре изменить само название компании Sega на что-то более современное, типа sega.com или еще чего-нибудь в этом духе. Это сделать будет гораздо проще. Только что это может изменить? Лично для нас ничего. Но нам, россиянам, понять японцев порой бывает очень сложно. Поэтому, давайте пока вернемся к более насущным для нас проблемам, к таким как, скажем, следующая.

АКЦИОНЕРЫ DIAMOND ПОДАЛИ НА КОМПАНИЮ S3 В СУД,

Обвиняя последнюю в том, что при покупке ее компанией S3 она незаконно занизила цену сделки, тем самым буквально обворовав своих акционеров. Этот иск был подан в суд двумя частными инвесторами, так что ждать его скорого удовлетворения пока не приходится. Скорее всего S3 просто-напросто заплатит им кое-какую сумму наличными и на этом весь судебный процесс и закончится. Ведь все мы прекрасно знаем, что типичный американец подает на кого-нибудь в суд лишь для того, чтобы заработать на этом денег. Из других же скандальных новостей прошедших двух недель хотелось бы отметить следующее. Во-первых,

#17(50), СЕНТЯБРЬ 1999

ELECTRONICARTS **SEGA** ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПРОИГНОРИРОВАЛИ ЕВРОПЕЙСКУЮ ВЫСТАВКУ ECTS

о них мы и поговорим.

На этом наш выпуск новостей можно считать законченным. Надеюсь он помог вам получше разобраться в тех событиях, которые произошли за последние две недели в игровой индустрии.

СИ-NEWS

И объявили о том, что вместо этого они, опять же в очередной раз, намерены устроить свои собственные аналогичные мероприятия

для заинтересованных в этом лиц. И если для вас такой поворот событий не кажется особо скандальным, то напомним, что Electronic Arts на сегодняшний день является крупнейшим в мире независимым издательством, а Sega в этом году с большой помпой организует европейскую премьеру своей последней консоли. И тот факт, что все это пройдет мимо «крупнейшей европейской игровой выставки», ■ самом деле говорит об очень многом. Еще одна скандальная новость пришла к нам за последнюю неделю из издательства Midway. Из хорошо информированных источников американским журналистам стало известно, что

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ **MORTAL KOMBAT** **НАМЕРЕНА ПОКИНУТЬ СВОЮ КОМПАНИЮ**

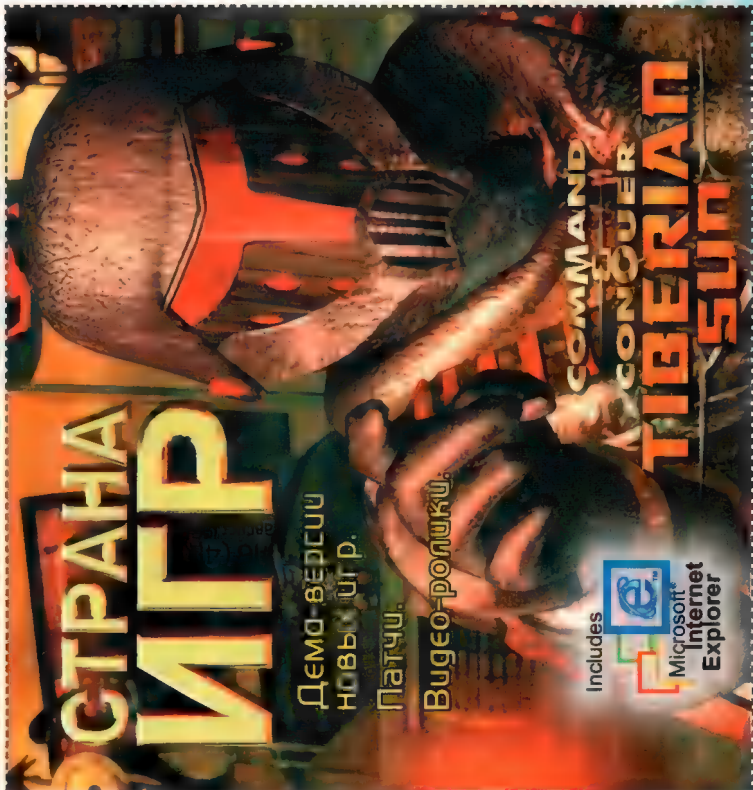
Причем сразу же после завершения работы над своим последним проектом — приключенческим action'ом Mortal Kombat Special Forces, над которым недавно нависла угроза закрытия. Решение покинуть Midway уже принял весь костяк команды создателей МК, включая небезызвестного дизайнера по имени John Tobias. Чем эти гении займутся в дальнейшем они пока не знают, так что ждите продолжения этой истории. Ну и, наконец, на днях

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР **STARSIEGE: TRIBES** **УШЕЛ ИЗ DYNAMIX**

И направил свои стопы в компанию Electronic Arts, где он займет пост главного дизайнера отделения EA по разработке онлайн-овых игр. Ну а закончим же мы этот выпуск новостей более приятной информацией, теперь уже из Японии. Итак, культовая компания

SQUARE НАЧАЛА **ПРОЦЕСС СВОЕЙ** **РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ**

Начав его с открытия четырех новых подразделений: Square Visual Works, Square Sounds, Square Next и Squartz. Первые две компании займутся, соответственно, компьютерной графикой и записью музыки. Третья компания займется разработкой инструментария для создания игр. Ну а последняя компания, которой было присвоено такое странное имя как Squartz, займется технической поддержкой. Остальные четыре новых подразделения Square будут основаны уже в самое ближайшее время. Вот тогда



Braveheart Update,

Fly Patch

Hidden and Dangerous Patch

Tribes Patch 1.0 to 1.8

Warzone 2100 Update 1.06b.

Видео:

Tiberian Sun эксклюзив!

Американская реклама

Dreamcast

Два ролика Shenmue.

Демо-версии:

Abomination

Cutthroats

Revenant

GP500

Freespace 2

Quake III

Asheron's Call

Extreme Trial Motocross

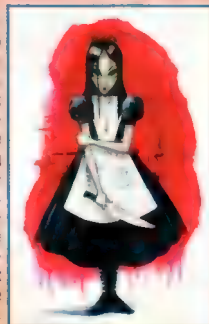
Патчи:

European Air War Update 1.2

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

QUAKE В СТРАНЕ ЧУДЕС

Не так давно вся прогрессивная игровая общественность узнала о том, что компания Electronic Arts решила в числе многих других разработчиков и издателей закупить у id Software движок ее грядущего оупса под названием **Quake III Arena**. Первоначально предполагалось, что EA воспользуется им для того, чтобы передать некоей внутренней команде разработчиков заброшенный проект **Prax War**, однако в результате все оказалось много интереснее. Как известно, одним из первых



из некогда великой и ужасной id свалил дизайнер уровней **Doom** и **Doom2** American McGee (удивительно, но это действительно его настоящее имя). Вместо того, чтобы присоединиться к богатой студии **Ion Storm** и Джону Ромеро, с которым у него отношения несколько «не сложились», McGee стал одним из основателей компании **Rogue Entertainment**, которая в свою очередь быстро была приватизирована бурно разрастающейся **Electronic Arts**. О том, что движок **Q3A** предназначался на самом деле именно для **Rogue** никто даже и не догадывался. И вот — сюрприз. EA и **Rogue Entertainment** анонсировали новую игру **American McGee's Alice**, фактически являющуюся его первым самостоятельным проектом. Разумеется, новая игра является очередной интерпретацией любимого жанра всех бывших и настоящих членов команды id, — поразительно другое. Дело в том, что игра будет базироваться на известном произведении Льюиса Карролла под названием «Алиса в Стране Чудес». Разумеется, из фантастического взрослой сказки, McGee собирается сделать смачный ужастик, сделав из милой девочки эдакую дьяволицу с окровавленным ножом в руках и настольной книжкой по черной магии в рюкзаке. Знаменитый Чеширский кот превратился у умельцев из **Rogue** в зловещего маньяка, и лишь его садистская улыбка никуда не делась. Сразу же после официального анонса открылся специальный сайт alice.ea.com, посвященный проекту, на котором пресловутый кот задает всевозможные наводящие вопросы, а всем желающим демонстрирует несколько кусочков артворка из игры. **Rogue** планирует выпустить проект в свет весной следующего года, и если отбросить в сторону возможную предвзятость, **Alice in Wonderland** представляется невероятно интересным, интригующим и очень смелым проектом. Что дальше: **Cinderella vs. Predator**?

ДОЖИВЕМ ЛИ МЫ DOWARCRAFT III?

Компания **Blizzard Entertainment**, более полугода хранившая полное молчание относительно практически всех своих проектов, не светившаяся в прессе и не делавшая громких заявлений о своих планах, наконец-то поделилась с нами новой информацией. В первую очередь новости касаются судьбы долгожданного **Diablo II**, о значительном прогрессе которого мы радостно отапортовали еще в позапрошлом номере. Сейчас же выясняется, что действительно **Blizzard** готовится к выпуску игры этой зимой и весьма надеется, что дата выхода **Diablo II** совпадет с таким ярким, светлым и денежным праздником как Рождество. По завершению работы над всеми четырьмя частями игры **Blizzard North** приступила к тестированию, наведению игрового баланса и отладке сетевого кода. Как только начальный этап тестирования будет завершен, начнется массовое бета-тестирование проекта, которое будет проводиться по той же самой схеме, что и некогда в случае с **Diablo** и **StarCraft**. Скорее всего, на этот раз счастливицников, которым позволят вдоволь насладиться игрой за несколько месяцев до ее выхода будет больше, чем когда-либо. Возможно, что **Blizzard** наберет до десяти тысяч человек. Впрочем, учитывая популярность игры, трудно предположить, чтобы такого количества желающих не нашлось.

Еще более увлекательная новость связана с новым проектом основной студии **Blizzard**, состоящей из трудящихся еще с релиза **StarCraft** программистов и художников. Не хотелось бы говорить:

Abomination

Жанр: стратегия
Издатель: Eidos
Разработчик: NoDhouse
Системные требования: P200, 32 MB RAM, Win 95/98

Пред нами одна из тех редких стратегий, которые можно назвать тактическими симуляторами. **Abomination**, в принципе, весьма похож на UFO, а этого уже достаточно, чтобы обратить на игру внимание. Сюжет связан с появлением страшного вируса, который грозит уничтожить все живое население. Апокалиптические настроения раздвигают границы на два лагера. Восемь участников секретного проекта Немезиса готовы сражаться с противником, ну, и завоюют мир, разумеется.

Cutthroats

Жанр: стратегия
Издатель: Eidos
Разработчик: NoDhouse
Системные требования: P200, 32 MB RAM, Win 95/98

До сих пор никому еще не удалось повторить подвиг Сила Мейдса. Хотя попытки были, но... морская тематика по-прежнему оказалась неподвластна разработчикам. **Pirates** оказался неудачной игрой. Возможно, **Cutthroats** окажется более удачным представителем «морских» игр. Имя, ХХII век, Карлибское Море в все, что положено, времени и месту — великолепные парусники, доборки, вседневные Рождество — прощай. При этом у игрока остается свобода выбора: он может — только спускать своему кораблю, но и при наличии соответствующего желания податься в пираты. Графика неинкожно странновата, но на нее обращать внимание в подпольном оупсе.



Revenant

Жанр: RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Screamlix
Системные требования: P233, 32 MB RAM, Win 95/98

Это не Ultima и не Might and Magic. И уж точно это не Baldur's Gate. Однако вы среднею оупсете, если подумаете, что это продолжение знаменитых игр серии Diablo. Хотя если задуматься, в **Revenant** есть что-то от всех этих игр и ролевых серий. Более менее обычные диалоги, более менее стандартные правила, и в то же время детально проработанные реальные бои в реальном времени и невероятная динамика, сию секунду. Вот такая вот она, эта **Revenant**.



GP500

Жанр: мотогонок
Издатель: NoDhouse
Разработчик: NoDhouse
Системные требования: P200, 32 MB RAM, Win 95/98

На данный момент GP500 не представляет чего-то особенного. Вроде бы обычная мотоголка. В демо-версии представлена всего одна трасса, на которой нам предлагается соревноваться с 23 противниками. При этом время ограничено. Но давайте угадаем все это, от GP500 страшно образом получается невероятное удовольствие. Возможно от того, что качественный мотогонок — было уже достаточно давно. Главное в таких играх — скорость, и она в GP500 есть.

Также на диске вы найдете демо-версии:

Романы:

FreeRace 2, Quake III, Adventure's Call in Extreme Trail Motors.

Патчи:

Экспозиционный ролик: The Great Sun, поставленный нашими доблестными репортерами прямо на штаб CD (подробности читайте в номере), совершенно ошеломительная реклама Divinity в Америке и два традиционных мультипла **Slipcase**.
European Air War Update 1.2, Braveheart Update, Fly Patch, Hidden and Dangerous Patch, Trade Patch 1.0 to 1.8, Warcraft 2 1000 Update 1.06b.

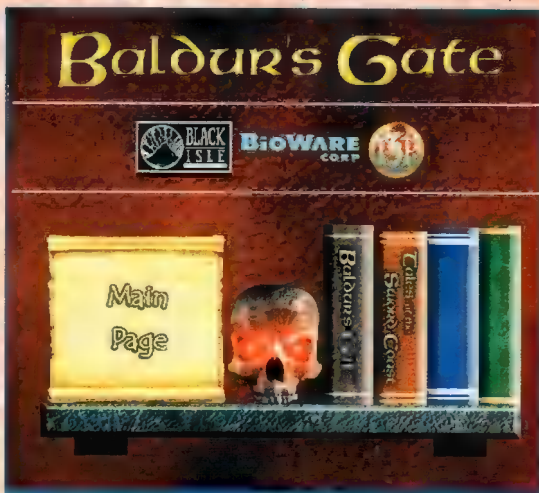
«WarCraft III» раньше времени, но больше никаких идей в голову что-то не приходит. Ну так вот, этот самый суперсекретный проект **Blizzard** решилась наконец-таки объявить, причем в весьма присущей для себя манере — в любимой выставке ECTS, которая пройдет в самом начале сентября в Лондоне. Надо отметить, что это вполне в традиции самой **Blizzard** — объявлять новый проект примерно за полгода до выхода в свет предшествовавшего, так что никакой сенсации, в общем-то не произошло. Однако переоценить тот шум, который поднимется сразу же после официального признания компанией очевидного факта разработки продолжения, наверное, самого любимого стратегического сериала, практически невозможно. Это

дизайнера и иметь никакого отношения к реальному сквелу **BG**, если, конечно, такой вообще существует.

КРАЙТОН

УВЛЕКСЯ MOTION CAPTURE.

Весьма интригующие новости пришли из совершенно неожиданного источника. Образованная всего пару месяцев назад игровая фирма **Timeline Studios** под руководством небезызвестного писателя и сценариста Майкла Крайтона была замечена в контактах с компанией **Giant Studios**, основной специализацией которой является работа с **motion capture**. Таким образом еще до поступления какой-либо информации о сути будущего проекта непревзойденного мастера создавать всевозможные юрские



вам не **Westwood**, аккуратно объявляющая сквелы за два-три года до выхода реального продукта, это — новое воплощение Легенды, которую большая часть новых игроков вообще никогда в жизни не видела, а все остальные сохраняют лишь смутные и как правило, чрезмерно положительные воспоминания. Остается лишь пожелать, чтобы самый важный анонс этой осени не разочаровал многочисленных фанатов, в филе которых, разумеется, и ваши покорные слуги.

БУДУЩЕЕ BALDUR'S GATE.

После ожидавшегося анонса сетевой RPG от **BioWare NeverWintNights** все наше внимание оказалось приковано к этой незаурядной команде, в последнее время буквально штампующей если уж не шедевры, то по крайней мере их анонсы. И вот, умные люди заметили одну интересную особенность. На родном сайте игры **Baldur's Gate** две вышедшие ее части — собственно **BG** и **Tales of the Sword Coast** помещены на корешки своеобразных древних томов в импровизированной библиотеке. Всего же этих томов на полке у **BioWare** аж четыре. Причем, на двух из них надписи имеются, а два других оставлены пустыми. Все это показывает, что saga **Baldur's Gate** вовсе не намерена завершаться после первой же серии, и, возможно, в скором времени доктор Музыка расскажет нам о содержании и других томов. Впрочем, все это может оказаться лишь плодом фантазии взб-

парки нам становится многое о нем известно. Совершенно очевидно, что это будет 3D-игра с реалистичными персонажами, по всей видимости, с видом от третьего лица. Не исключено, что игра будет базироваться на одном из популярных Крайтоновских триллеров, что делает ее особенно привлекательной и необычной. Помимо всего прочего, **Timeline** наконец-то сообщила о том, что первый проект студии должен появиться не позднее лета 2000 года.

CODIES / МОДНЫЕ ИГРЫ.

Место предавших интересы Европейского геймера **Bullfrog** и **Rare** в сердцах англичан медленно, но верно начинает занимать одна из самых прогрессивных студий последнего времени, небезызвестная компания **Codemasters**, выпускающая истинно английские и отменно продающиеся в Англии же игры. В основном, разумеется, гоночные. Из недавних нетленных шедевров в архиве **Codemasters** феноменально популярный **Colin McRae Rally** и чуть более стандартная **TOCA 2**. Взяв небольшой тайм-аут



Место сбора ПОЛИГОН

Самые современные компьютеры!

Pentium-II 450MHz, 64MB SDRAM PC 100, HDD IDE 8,4GB, Voodoo 3 3000 16MB, SVGA 15".
Выделенный сервер 2*Pentium-II 400MHz 256MB SDRAM.
Сеть - 100МБ, переключаемая.

Самый быстрый интернет!

Выделенная линия - 10МБ.

Гибкая ценовая политика.

Пакетные, ночные и абонементные скидки.

Москва

Студенческая, 31
Тел. (095) 249-85-20
Открытие 5-го сентября.



Екатеринбург

Космонавтов, 56
Тел. (3432) 373-227

Вырежи купон
и получи 1 час
бесплатно в клубах
«ПОЛИГОН»

ПОЛИГОН
ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

www.polygon.ru

1 ЧАС
БЕСПЛАТНО



Самый

скандальный
компьютерный
журнал

X-Report
Hack the X

Взлом
Как ломаются
провайдеры
Сетевые бабки дубль 2
Энциклопедия
начинающего крекера

Юниксоуд
Взлом Unix

Без рамок
Папарацци и геймеры

Deathmatch
Мясо, мясо, много
мяса

Хумор
Законы Мерфи для
Кваки

Читай X
внимательно,
и выиграй
ультра-модные
хакерские
ботинки



в продаже
с 26 августа



на весну и лето, любимые всеми Codlles (как ■ ласково кличет английская пресса) вновь принялись за любимое дело — штамповку так сказать, новых шедевров. Первым является, разумеется, продолжение Colin McRae Rally, некогда проданного в одной Англии тиражом весьма близким к миллиону копий. Поскольку любимый герой любимой игры, шотландец МакРей перешел в новом сезоне в команду Ford Focus, которая ездит на супермодном в



этом же сезоне одноименном автомобиле (кстати, Focus — мечта номер один ■ сегодня для одного главного редактора одного знакомого вам журнала); соответственно, у Codemasters появился хороший повод сделать сиквел. На этот раз они подошли

к его созданию со всей ответственностью, как впрочем и всегда. Совершенно новый движок, официальные автомобили нового мирового чемпионата по ралли, богатая фауна окружающего мира, обилие объектов на трассе ■ предположительно весьма дос-

тойный дизайн этих самых трасс — этого более, чем достаточно, чтобы очередное творение признали на Родине убийцей всего и вся. Для нас же это еще одна весьма симпатичная и даже интересная гонка, не балующая реалистичностью, но зато обладающая на редкость стройным игровым процессом.

Второе новое творение Codemasters называется Off the Road и означает примерно следующее: «Зачем делать одну игру ■ один движок, когда можно сделать две игры на одном и том же движке ■ почти ■ дешевле?». Тот же самый Colin McRae Rally2,

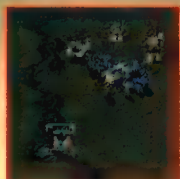
но зато ■ внедорожниках ■ по несколько более холмистой местности. Тоже, кстати говоря, симпатично, но уже как-то не так мило. При этом по традиции McRae выйдет первым делом на PlayStation и уж затем появится ■ PC (на этот раз быстрее, чем через месяц после релиза), что касается Off the Road, то здесь ситуация прямо противоположная. Codemasters особо отмечают, что PC-версии обеих игр разрабатываются отдельно и без особой оглядки на PlayStation, так что на компьютере мы вправе ожидать вполне достойную графику и столь же достойные системные требования. Обе игры выйдут в свет этой зимой, скорее всего, в декабре.

С 30 АВГУСТА В ПРОДАЖЕ 2-й НОМЕР ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ ГАЗЕТЫ СТРАНА РС ИГР

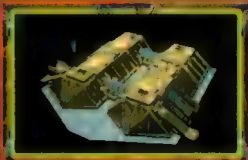


32 страницы формата **A3**
ТОЛЬКО о компьютерных играх
полноцветная печать

Напомним, что мы в **Table 3a** указывали значения для различных типов строк, как и ранее, за исключением того, что добавили строку **empty** (набор строк, содержащий 0 символов) и строку **other** (набор строк, содержащий символы, не входящие в набор строк **empty**, **space**, **tab** и **newline**). По умолчанию для **empty** и

[illegible]

КАНЕЖИВ!



Под этим тентом стоят 8 заветных компьютеров с игрой...



От: Павел - не очень выразит / не совсем подходит в творч. Витоскоп - не
Натворд, дизайн простой и приличный зорис: Натворд с/с Натворд (разреш
когда также мой личный объект на Творч. С/с

[illegible]

Отношения между двумя данными кодируются в матрицу взаимной информации

УС-Мікрофонний пристрій «Фенікс» з 12-дюймовою динамічною системою звуку для кращого звучання у великих і середніх приміщеннях і концертних залах. Набір для кращого звучання включає в себе: 12-дюймову динамічну систему, яка забезпечує безпрецедентну якість звуку у величезних приміщеннях. Як завжди, у вас є можливість вибрати. Модель **Thorn** з'явиться у вас, а модель **Phoenix** ви можете вибрати тільки у вас. З'явиться вона у величезних залах і приміщеннях у **Red Bull** — саме там, де завжди є музика. З'явиться у вас і модель **Phoenix** — саме там, де завжди є музика. З'явиться у вас і модель **Phoenix** — саме там, де завжди є музика.

C&C: *TIBERIAN* SUN

Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Локализация: Soft Club
Онлайн: <http://www.tiberiansun.com>
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 Mb RAM, Win '95/98.
Альтернатива: TA: Kingdoms, StarCraft

Рекомендованная цена: **399** рублей



Новый Command & Conquer не выходил уже целых два года, и признаться, все мы уже успели по нему соскучиться. Несмотря на кажущееся обилие стратегических игр, от которых просто ломятся магазинные и немагазинные полки, во всю эту псевдооригинальную лабуду играть не очень-то и хочется. По-настоящему порадовать смогли лишь ранние, несколько кособокие, но все же чрезвычайно правильные релизы этой весны и начала лета. Еще немного, и Kingdoms уже попросту надоело бы ждать. Что уж там говорить о призрачной возможности скорого анонса WarCraft, который, скорее всего, все-таки состоится. Но уже после премьеры Tiberian Sun. А она, как это ни удивительно, уже свершилась. Более того, в тот самый день 27 августа, когда этот номер журнала попадет на прилавки магазинов, киосков и лотков, Tiberian Sun официально выйдет в свет.

В том числе, и в России, где игра стараниями небезызвестной компании Soft Club появится по вполне конкурентноспособной сверхнизкой цене. Мы же рады представить вам первый в России эксклюзивный обзор нового шедевра от Westwood. Побывав на официальной европейской премьере Tiberian Sun и исходя из игры вдоль и поперек, мы, наконец, сможем ответить вам на вопрос: «А стоил ли ОН ожидания?».

Но не все сразу. После стольких месяцев можем же мы вас немножко помучить ;-). Tiberian Sun — это весьма твердый орешек, завернутый в хитро придуманную скорлупку умного сюжета, грамотно построенных роликов и, о чудо!, выверенных до последней детали миссий и сбалансированного игрового процесса. Первым делом на себя обращают внимание ролики. Неудивительно, ведь это первое, что видит игрок, едва проинсталлировав свежеприобретенную игру. Если в Command & Conquer сюжетные ролики и брифинги, будучи примитивными и не слишком стильными, лишь добавляли недостающие крупы к атмосфере, а в Red Alert им удалось стать уже достаточно серьезной частью игрового процесса, задавая механизм, движущим вперед сюжет, то в Tiberian Sun кинематографическая часть поднялась на совершенно новый для стратегической игры уровень. В то время как большая часть игровой индустрии давно уже забросила любые попытки добиться правильного сочетания видео и игрового процесса, ограничиваясь лишь невразумительными малобюджетными вступительными роликами, Westwood

В результате по размаху часть Tiberian Sun не Wing Commander, а многом и

щих сюжет, и бои, — и все это связано в единое целое





Генеральный продюсер ГЕОРГИЙ ЕЗ & ПРОДЮСЕР ТИБЕРИАН СУН: правее — 12-го по 14-ой месяцам в Мехико. У женщин при этом отсутствуют из большинства европейских

А не такие уж и страшные эти GDI'sшные вертолеты. Советской зениткой конца 1944 года сносятся легко — в путь. Единственный минус — руки устают колесики крутить и в некоторых снарядах пороха в состоянии нестояния...
...не говоря уже про помощника — ему бы в камере покрутиться...



продюсер ТИБЕРИАН СУН: «СТРАНА ИГР» впервые опубликовала интервью Сергея ДИТЯКОВИЧА и Сергея ЕЗ. Это МАША, которая по праву должна



Всем известна беззаветная любовь разработчиков к историческим фактам, а истории вообще. Я могу как-то понять американцев или англичан, которые периодически заывают о своем наиглавнейшем роли во Второй Мировой, но... Я совсем не понимаю, как на советском танке может быть прикреплен GDI'шка зближана! Абсурд :-)

Сит: Тем не менее, действует он весьма призрачно. Хиты, эдакие ностальгические SAM, болтаться не привыкли на экранах и так далее. В общем, старается не попадать в просак. Я насколько знаю по-нашему, премьерный шедевр? Вряд ли. Уж если другие говорят, значит и я тоже был не прав, ошибся в оценке.

ДП: Хотел бы спросить, почему для Tiberian Sun — это не официальный релиз? Или просто, потому что не успели выпустить, или что-то подобное? Или же, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск? Или же, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск? Или же, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск?

Сит: Нет, нет, конечно. Tiberian Sun собираются продавать в специальном боксе, правда, бонусный диск не включен. Просто вышло, что не успели.

ДП: Думаю, я понимаю, что вы говорите. Но, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск? Или же, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск? Или же, как вы говорите, это не совсем официальный релиз, а просто переложить на него бонусный диск?

режиссеров и специалистов по спецэффектам, и, во-вторых, благодаря самой Вселенной Command & Conquer. Интерес к ней не строится с фундамента, как в случае с абсолютно новой игрой, фактически, он уже подрос до уровня небоскреба. А с такой высоты, как оказалось, грамотно рассказать историю намного легче, не говоря уже о бюджете. Фильмовая часть Tiberian Sun обошлась Westwood в сумму, превышающую полтора миллиона долларов, и это при том, что никаких особо популярных актеров в роликах задействовано не было, и вся трехмерная графика рендерилась по соседству на собственных машинах собственными же специалистами (что в несколько раз дешевле заказа эффектов какой-нибудь студии наподобие Industrial Light & Magic или PDI). Свое звание специалистов по CG высочайшего класса Westwood еще раз громкогласно подтвердила, засунув в Tiberian Sun такое количество взрывов, спецэффектов и просто шикарных планов, что у неподготовленного нашими статьями зрителя от изумления вполне может отпасть челюсть. Актерские способности главных героев, конечно, далеки даже от таланта звезд голливудских боевиков, и переигрывают они прилично. Впрочем, несколько человек действительно, как кажется, знают свое дело, и по крайней мере невозмутимый генерал Соломон (которого играет ветеран James Earl Jones, некогда озвучивавший Дарта Вейдера в «Звездных Войнах» и уже участвовавший в создании таких нетленных шедевров как Under a Killing Moon и Pandora Directive, в которых ему принадлежат саркастически нотки голоса «небесного детектива») вполне симпатичен и не снисходит до нервного передергивания диалогов. Очень забавна и NOD'овская компьютерная массовка, а уж сам Кейн, как всегда, совершенно непоколебим.

Структура игры даже при внешнем, более футуристическом дизайнерском налете, практически не изменена. По-

прежнему миссии выбираются из доступного списка изображений на карте, порой выбор делается из двух, реже — из трех территорий. Есть и совершенно прямолинейные миссии. Гораздо интереснее то, что скрывается внутри них. А здесь дизайнеры Westwood серьезно постарались...

Прежде всего, заметна интеграция в сюжетную линию. Абсолютно все задания уникальны, преследуют четко поставленные цели и, как правило, радуют весьма нетипичными способами прохождения. Вы слыша-

общим физическим законом, и вовсе не имплантировано в игру исключительно ради того, чтобы добавить очередную надпись на коробку. Westwood действительно приложила все усилия к тому, чтобы создать великолепную игру, долгие месяцы балансируя и подправляя игровой процесс, придумывая и передумывая карты и миссии — результат этого двухлетнего труда более сотни весьма талантливых программистов и дизайнеров, несмотря на достаточно стандартный внешний облик, заслуживает гораздо большего, чем просто белого взгляда.



Балансировочные изменения и основной состав вооруженных сил и строений в большей мере касаются GDI, которой несколько подрезали крылышки. NOD же, напротив, усилен всевозможными инопланетными штуками. Тем не менее, как самый сильный вид оружия, так и практически идеальное средство защиты принадлежит именно армии союзников. Однако супертанк Mammoth, отныне превращенный в четырехлапое чудовище, весьма напоминающее небезызвестные Walker'ы из пятого эпизода «Звездных Войн» теперь может производиться на фабриках GDI лишь в единственном экземпляре, а магнетическая система защиты базы практически от любых атак, во-первых, нуждается в постоянной подзарядке (действуя по принципу: десять минут заряжаем, минуту пользуемся), а также, весьма уязвима перед бомбардировкой. Особая прелесть — дьявольски слабые, неудобные (склонные сгибать своих с той охотой, что и врагов) медленные, но зато очень разрушительные Sonic Tank'и. Что касается NOD, то у них по-прежнему имеются все основные злобные средства как обороны, так и нападения, от очень колочного энергетического затора, автоматически протыкающего между звеньями башен и до маленьких инопланетянских летающих тарелок, с удовольствием бомбящих войска GDI.

Серьезнее всего разведены стороны тем, что касается строительства базы. В то время, как у GDI основной производств являются готовые блоки-полуфабрикаты, на которые позже навешиваются всевозможные энергоблоки и платы расширения возможностей зданий, NOD'овские принципы обязывают возводить каждое строение сразу и целиком. Лишаясь возможности вешать на башенки различные орудия, NOD'овцы теряют в разнообразии, но выигрывают во времени. Особую пикантность и остроту игровому процессу придают новые юниты, которые способны передвигаться под землей и в буквальном смысле вырываться на поверхность прямо посреди вражеской базы. Эффект от подобных атак зачастую серьезно превышает ущерб, наносимый небольшой армией Stealth Tank'ов.

Графика Tiberian Sun, конечно, является самым противоречивым элементом игры. Как всегда в Command & Conquer территория выглядит намного «живее», чем в остальных, особенно, полигонных играх. Однако традиционная Westwood'овская размазанность картинки и довольно-таки странная почти отсутствующая анимация юнитов создают сложное впечатление. Вполне вероятно, что первой реакцией нормального геймера станет полное разочарование графикой, однако это ощущение очень обманчиво. Достаточно посмотреть на поле взрывов, разрыв, трехмерную хюсть.



поля, состоящие из одиннадцати уровней-проспектов поверхности: от глубоких рек до высоких гор. Приятнее всего то, что в отличие от многих других «настоящих» трехмерных игр, здесь ощущение юнитов движущихся по поверхности подчинено.





Вот и «мамонт» прилетел.
Ой, как сейчас шумно будет!

Ой: Напрямую катетину. А что же делает Command & Conquer? Вы же не собираетесь бросить любимый жанр ради некой моды на прелесть симбы.

[illegible]

On the southeast in response to the Lands of
Lore and the mountainous region.

FX-100 comes with a new 100-watt net output transformer, almost all controls, 8 control tubes, preamplifier and a tone control knob. **Tonin** Set, a different effect is available. It has a 100-watt net output, 8 control tubes, a tone control knob, a 100-watt net output transformer, and a tone control knob. It has a 100-watt net output, 8 control tubes, a tone control knob, a 100-watt net output transformer, and a tone control knob.

От: Ну что ж, раз мы ходим на работу, надо и зарабатывать, поэтому поработать на улице. Стало бы не богаты и уличные вояки в парадном порядке маршируют.

эффекты освещения в реальном времени, и вся неприязнь к движку **Tiberian Sun** куда-то немедленно исчезает. Вдобавок ко всему, эта игра не тормозит ни при каких обстоятельствах и не предъявляет особых требований к компьютеру, что в сегодняшних условиях не то, чтобы было совершенно уникальной особенностью, но все же является очень редким примером правильной отладки движка. В игре нет (или почти нет) **»** **barage**, **»** таким образом **Tiberian Sun** парадоксальным образом попадает в категорию игр, в которые можно играть сразу же после открытия коробки, а не после выхода первых «дымчатых» патчей. Возможно, в сетевом режиме нас и будут ждать кое-какие проблемы, но по большому счету игра совершенно чиста. И это **»** может не радовать. Как всегда в **Command & Conquer** игра сопровождается практически идеальным саундтрек. И хотя распылять **»** нем хотя один абсолютный шедевр наподобие марша из **Red Alert** нам пока не удалось, качество музыки способно заставить конкурентов в недоумении рвать на себе волосы. Музыка слегка ударила в фантастическо-мистическую конструкцию в стиле киноматографического культа этого лета **The Matrix**, что очень неплохо «подмешивает» к планету атмосферу туманного и по большей части темного будущего. Так сказать, чтобы люди не забывали, где находятся.

Tiberian Sun — крупнейший стратегический проект этого года. С невероятной легкостью он превзошел и инновационный *Kingdoms*, и запутанные *Seven Kingdoms II*, и, вполне возможно, даже сверхмобильную *Age of Empires II*. В этой игре все **■** месте. В ней нет однозначно слабых мест, практически все в **Tiberian Sun** продумано до мелочей. По-настоящему качественный дизайн миссий и красиво построенная история заставят **■** проводить вечера **■** ночи напролет с этим поистине шедевральным произведением. После столь долгого ожидания, множества разочарований и то появлявшихся, то разрушавшихся надежд *Westwood* вновь представляет на наш суд не пилотаж в красивой конферной обертке, а, наверное, самую игравельную и интересную стратегическую игру последнего времени. Насколько долго она проживет в наших сердцах и на наших винчестерах — это серьезный вопрос, и хотя я бы не стал делать никаких оптимистичных предположений, судьба этой игры никак

сений ■ вызывает. И если будущие проекты Westwood будут отличаться столь же стройным качеством и блестящим дизайном, сериал Command & Conquer проживет еще очень долго...

ON REVIEW

ПОСТОИНСТВО

Прямые вытравлены эпоксидной смолой, нанесенной ровной, кисточкой длиной 30 см. Смесь эпоксидной смолы и отвердителя.

НЕДОСТАТКИ

Органический полимер Эвонорол
изобретенный доктором и кандидатом фи-
зики и химии, профессором

P E 3 10 M E

Command & Control 1.5 VIDEO
1 SOUND

9.0

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |



WHAT'S SHENMUE?

http://www.gameand.ru



Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG (FREE)
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM2
Ведущий дизайнер: Yu Suzuki
Дата: 28 октября 1999

3 а прошедшие с момента выхода нашего последнего крупного материала, посвященного, пожалуй, самой грандиозной и ожидаемой игры современности полгода проект Shenmue оброс массой новых деталей, слухов, фактов и домыслов, которыми мы просто не в силах с вами не поделиться. Более того, сама Sega за «подотчетный период» умудрилась, во-первых, дважды отложить срок выхода игры (разумеется мы это подозревали еще в момент самого анонса сего шедевра), а во-вторых, начать-таки массовую и очень агрессивную рекламную кампанию Shenmue, результатом которой стало, например, появление роликов из игры в кинотеатрах перед показом небезызвестного фильма Star Wars: Episode I, а также, свободная раздача всем покупателям игр на Dreamcast сначала бесплатной видеокассеты с получасовым фильмом под названием What's Shenmue, а затем, с пятого авгу-

За прошедшие с момента выхода нашего последнего крупного материала, посвященного, пожалуй, самой грандиозной и ожидаемой игры современности полгода проект Shenmue оброс массой новых деталей, слухов, фактов и домыслов, которыми мы просто не в силах с вами не поделиться.

та этого года, и первой игравельной демо-версии игры. Помимо этого, игра Yu Suzuki успела засветиться аж на пяти различных игровых выставках (Milla '99, Tokyo Game Show Spring, Game Developer Conference, E3 '99 и, наконец, Network Jungle), на каждой из которых мы непременно узнавали об игре что-то новое. И чем больше информации становилось доступно, тем сильнее становилась наша уверенность в том, что новый проект Sega станет игрой, способной изменить вообще представление о жанре RPG, да и о видеоиграх вообще.

NETWORK JUNGLE

На довольно-таки странной с точки зрения нормального человека с «западной» психологией выставке, посвященной всевозможным технологиям, связанным с Интернетом, проходящей в Токио ежегодно во время «золотой недели», Sega решила устроить настоящее шоу, целью которого было лишь одно — попеть гимны гениальному проекту. В отличие от гораздо более профессионально ориентированной Tokyo Game Show (туда хоть игроки ходят), снятый компанией стенд вообще не имел собственно к Sega никакого отношения. Уже с расстояния в несколько десятков метров любой посетитель мог заметить гигантскую надписи Shenmue, возвышавшуюся над симпатичным стендом, снабженным огромной видеоэкраном, на которой беспрерывно крутились самые красивые ролики из игры. На некотором отдалении находилось изрядное количество демонстрационных стендов, на которых любой желающий мог опробовать различные режимы игры. Набор был стандартен — различные QTE битвы (в которых исход определяется правильным и своевременным нажатием появляющихся на экране последовательностей кнопок), Free Battle (режим свободной драки, вызывающий сильнейшее ощущение deja vu на мотив Virtua Fighter), несколько мини-игр (дарк, «однорукие бандиты») и тренировка особого супердара, которому главного героя учит американско-японский рэппер, способный подбросить пустую бутылку на высоту пятиэтажного дома и разбить ее метким ударом ноги. Главным же сюрпризом стала своеобразная технологическая демонстрация возможностей движ-

ка Shenmue, в которой посредством стандартных инструментов был вполне правдоподобно воссоздан тот самый стенд, к которому, собственно, и происходило действие. Рюю мог подойти к стене с видеороликами, к маленьким стендам и даже мог поиграть в кое-какие из мини-игр. То, с какой легкостью движок игры справляется с реальными объектами, существующими в реальности ж и з ни, просто поражает воображение. Еще одним весьма серьезным сюрпризом, приписанным нам разработчиками на Network Jungle, стал новый облик большинства основных персонажей в игре. Как известно, в Shenmue не будет пререпендерных роликов, и вся графика от начала и до конца будет выполняться движком самой игры. Как показала эта презентация игры, это не совсем верно. После того, как компания Sony удивила всех своими феноменальными технологическими демками Next Generation PlayStation, самими впечатляющими из которых стали сцены Namco Square, весьма реалистично передававшие человеческие лица и эмоции, Yu Suzuki, видимо, без помощи своих коллег из отдела провакций компании Sega, решил, что настала пора показать, что все, чем так гордятся Sony, что она называет настоящей революцией, превосходящей тот же Dreamcast как минимум в десятки раз по мощности, это — лишь обыкновенный маркетинговый трюк. И вот, в пику не слишком удачно сделанным демо-версиям Sony, AM2 сделала несколько своих «демок». В них головы главных героев Shenmue, генерируемые в реальном времени на приставке просто и немногословно объясняли приятными голосами некоторые особенности игры. Но стоит отметить, как были сделаны эти лица. Все или почти все то, что мы могли лицезреть буквально пару месяцев назад на PlayStation II, превратилось в реальность уже вышедшей и доступной приставке. Высокое разрешение, суперреалистичные текстуры, блестящие глаза, аккуратно сгенерированные брови и волосы, вполне реалистично подергивающиеся на ветру, а главное, мимика персонажей, — все это делало заявления конкурентов крайне необидительными. Разумеется, вся эта забавная игра настолько понравилась Suzuki & Co, что они сохоту решили переделать все ролики в игре под новую технологию, таким образом не только избавляясь от необходимости вставлять в игру видео, но и впервые в истории создавая реалтаймные мультики практически уровня Square's своих шедевральных силиконовых роликов к FF8. Если не лучше...



WHAT'S SHENMUE VIDEO

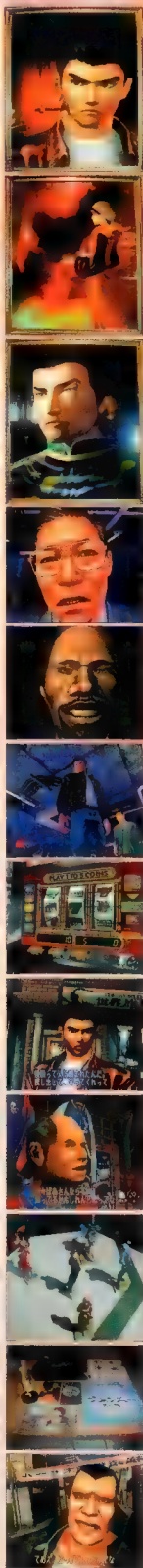
Начиная с 24 июня, сразу же после пресловутого снижения цены на Dreamcast, в качестве дополнительного подарка японским фанатам Sega начала прилагать к каждой покупке приставки или игр на нее специальную видеокассету с масштабным фильмом, знакомящим нас со всеми основными аспектами Shenmue, и показывающую истинную красоту и размеры проекта. С некоторыми фрагментами этой ленты вы можете познакомиться, посмотрев новые ролики на нашем демо-диске к этому номеру журнала. Как всегда, не обошлось без сюрпризов и на этот раз. Впервые Рюю появляется на экране с весьма внушительной толпой народа из числа основных героев, неизвестно откуда появилась некая китайская дива весьма дьявольского вида... Действие первой части игры (а именно она и появится в продаже — конце октября аж на 3х GD-ROM'ax) будет происходить в родном городе Рюю, большом японском порту Yokosuka. Маленькие узенькие улочки с огромным количеством лавочек, юсюков и покосившихся домиков, которые, как кажется, просто на натянутых электропроводах, велосипедисты и мотоциклисты, многоквартирные дома и особняки — типичная японская провинция. Портный район заметно отличается от центра. Здесь царство массивных металлических кранов-грузчиков, огромных доков и складов, и всецелых неприступных личностей. В частности, некоей портовой банды, главарей которой, насколько нам известно, после режиссуры вместе с Рюю Hazuki нескольких неприятных моментов превращается в его верного друга и соратника.

Третья хорошо узнаваемая локация — дом нашего героя. Большая красивая пагода в чудесном саду с цветущей сакурой вскоре превратится в брошенную лачугу, а от чудесных розовых деревьев останутся лишь темные скелеты.

В мире Shenmue каждый персонаж, будь он важен для действия человеком или же просто обыкновенным обывателем, живет по совершенно четко расписанным законам, и никогда не позволяет себе просто тупо стоять на месте в ожидании того сказочного момента, когда к нему подойдет герой, чтобы выпалить заранее приготовленную единственную фразу. В фильме этот принцип демонстрирует одна совершенно примечательная старушка. Она владеет маленькой табачной лавкой, которая по совместительству служит ей и домом. Каждое утро старушечка спускается со



#17(50), СЕНТЯБРЬ 1999



второго этажа своего крохотного домика, снимает железную решетку с витрины и открывает свою лавку. Перед тем, как принять первых покупателей она недолго гуляет по улице, заходит во фруктовую лавку, покупает себе пару яблок, и возвращается на рабочее место. Целый день (правда, с перерывом на обед) она торгует сигаретами, а по шоссе проносятся автомобили, подходят покупатели, беснуются на тротуаре японские мальчишки... Вечером бабушка вновь выходит из дома, немножко гуляет, общается с продавцами соседних магазинчиков, закрывает свою лавку и отправляется ужинать. Ну а чуть позже свет в ее окошке гаснет, и домик погружается в ночь. Вот вам жизнь одного персонажа. А теперь давайте представим, что в игре таких NPC более пяти сотен, а скорее всего, значительно больше. Улицы заполнены людьми и у каждого, каждого свои дела, свои заботы...

WHAT'S SHENMUE DEMO: SEARCH FOR YUKAWA SHENMUE

Разумеется, Yu Suzuki — это не Square, и показывать нам в демке свою игру он даже не собирался. Тем не менее, хоть что-то интересное и забавное туда надо было втиснуть. Фактически, демо-версия Shenmue собственно и самой игре никак не относится. Это, фактически, маленькая самостоятельная игрушка, построенная на движке Shenmue и использующая несколько персонажей из «большой» игры, включая и главного героя. Сюжет же таков — знаменитый по многочисленным рекламным роликам маркетинговый директор Sega Hidekazu Yukawa (который и долгие годы своего участия в рекламных кампаниях стал не меньшим талисманом Sega, чем даже Sonic), который, как известно, отвечает в компании за все самые хорошие дела, находит (или разрабатывает) совершенно гениальную игру (легко угадать, какую), и вместе с диском спешит к собственному руководству для того, чтобы поделиться радостью и немедленно распродать шедевр миллионными тиражами. Однако злые силы (тоже и без намеков на кое-кого) спешат не меньше. Чтобы, разумеется, отобрать, украсть, убить и вообще мало ли что сделать с бедным Юкавой. На помощь безстрашному директору устремляется наш старый знакомый Ryo. Действие, разумеется, происходит в центре Yokosuka и и основная ваша цель — найти директора до захода солнца, иначе ему крышка. Собственно демо-версия состоит из довольно-таки значительного адвенчурного элемента, когда вам приходится ходить по городу, разговаривать с продавцами магазинов и прохожими, пытаться выведать, не видели ли они на улицах Yukawa' у, нескольких секций QTE и пары подробных же QTE шных сражений. Поскольку в Shenmue каждый внутриигровой час проходит и три минуты реального времени, полное прохождение демки занимает и более тридцати-сорока минут, что не так уж и мало для первого ознакомления. Сказать же по поводу этого маленького, но очень сумасшедшего шедевра можно лишь то, что хитрый Yu Suzuki вновь предложил нам некоторую поделку, представляющую его проект как бы по частям, раздробленный на секции. Да, теперь к прежнему «демаку» добавились еще и путешествия с разговорами, однако целостное восприятие Shenmue, по всей видимости, придет к нам лишь тогда, когда у нас появится возможность распаковать коробку с игрой собственными руками. Пока же можно уверить вас в полной реальности показанных картинок и многочисленных мультиков, опубликованных ранее. Это действительно 3D в реальном времени, и действительно Dreamcast. А до октября, когда, по всей видимости Shenmue Chapter 1: Yokosuka действительно появится в Японии остается все меньше и меньше времени. Ну а следующий репортаж об игре теперь, наверное, стоит ждать уже с Tokyo Game Show.

CM-X-FILES



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом.

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@itpro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3
по московской области: \$5-\$9



Need for Speed 4 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Гоним на спортивных машинах.



Turok II (рус. док.)
Издатель: Acclaim
Приключения в динозаври.



Sports Car GT (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Автоспорт серии GT.



Myth II (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Вам вновь придется сразиться с силами зла.



Tomb Raider III (рус. док.)
Издатель: Eidos
Продолжение приключений Лары Крофт.



Sim City 2000 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Симулятор современного мегаполиса.



Abe's Exoddus (рус. док.)
Издатель: GT Interactive
Продолжение приключений Аба.



Dungeon Keeper II (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Продолжение известной стратегии в реальном режиме времени.



Super Bike (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Потрясающие гонимы на мотоциклах.



Alone in the Dark (рус. док.)
Издатель: Буца
Продолжение известной пошаговой стратегии.



Redout (рус. док.)
Издатель: Acclaim
Приключения охотника за динозаврами.



Myth (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
3D Стратегия в реальном режиме времени.



Kingpin (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
3D Action в урбанистическом мире.



Aliens vs. Predator
Издатель: Fox Interactive
Самый крутой боевик по мотивам одногоименного фильма.



Total Annihilation Kingdoms
Издатель: GT Interactive
Стратегия в реальном режиме времени.



Lands of Lore II (рус. док.)
Издатель: Westwood
Продолжение известной ролевой игры.



EverQuest
Издатель: 989 Studios
Онлайновая ролевая игра.



Chosen 2: The Chosen (рус. док.)
Издатель: GT Interactive
Кровавый боевик.



Redline (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Кровавый боевик.



X-Files: Game Time (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Приключенческая игра по мотивам фильма.

Специальное предложение!
только в сентябре!

\$15.99

COMMAND CONQUE TIBERIAN SUN

C&C: Tiberian Sun

Долгожданное продолжение легендарной стратегии в реальном времени. Полная документация на русском языке.

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

КРОВАВАЕ GORE

http://www.gameland.ru

Платформа: PC
Жанр: 3D action
Издатель: Take 2
Разработчик: 4D Rulers
Онлайн:
www.4drulers.com
Выход: весна 2000

В то время все, кому лень, уда-
рились в создание онлайн-овых раз-
новидностей шутеров, в тихом аме-
риканском штате Небраска незамет-
но трудится команда под названием
4D Rulers. Компания, надо заметить,
амбициозна: в нашем мужественном жан-
ре дальше трех D еще никто продвигал-
ся. А тут в названии — звон, целых че-
тыре D. Не иначе, как круто... Строят
очередной шутер, но вовсе без сверхмодно-
го упора на голый онлайн-овый мультипле-
йер. Свою игрушку они изготавливают по
давно установленным и точно отработан-
ным канонам жанра. Ну, не будем забегать
вперед. Давай по порядку.

GORE—ЗАДУМКА

Как-то раз одиннадцать горячих американских
парней долго и упорно играли в замечатель-
ную игру под названием Quake. Понятное де-
ло, как и нормальные люди, они были от
нее в полном восторге. Кровавые мясорубки
продолжались сутками напролет, но никому не

парни в Quake. И решили, что она такая же, как Quake, но еще круче. И даже название сразу дали GORE, что
ски обозначает «Кровища». Почему — дальше объясню.

надоедали. И хотя шло здорово и замеча-
тельно, некоторые вещи в игре, как бы это ска-
зать помягче, немного беспокоили. На их
искусственный взгляд кое-чего в Quake реши-
тельно хватало.

Вот тут надо провести четкую разграничитель-
ную линию. Обнаружив причину для недоволь-
ства, что делает тупорылый ламер? Ламеру
вообще вечно не нравится он непременно
начинает скучить том, что разработчики

что-то не продумали вот тут, что-
то не доделали вот там и что
вообще игры так делают. Недо-
вольство его нытьем начинается и
нытьем всегда заканчивается.

как поступает в таком случае
настоящий джигит? Настоящий
джигит засучивает рукава и не-
медленно приступает к собствен-
норучному изготовлению Игрушки
Своей Мечты. Такой игрушки, где
все было бы именно так, он
считает правильным. Сингл — та-
кой, каким должен быть хороший
сингл. Дзсмачт — такой, каким
должен быть хороший дзсмачт.
Чтобы все вокруг, наконец-то,
смогли посмотреть и понять, это
конце-то концов надо делать Настоящие Игрушки.
И джигит настроен серьезно, то игрушку
он сделает. Причем — именно такую, какую хо-
тел. Или не совсем такую. Правда, как только
она попадет в руки к ламеру, начнется
бесконечное нытье тему «ну вот, опять все
не так...»

Короче. Играли парни в Quake. И решили по-
строить игрушку. И чтобы была она такая
же здоровская, как Quake, но только еще кру-
че. И даже название ей сразу дали серьезное
— GORE, что по-русски обозначает «Кровища».
Почему — дальше объясню.

Конечно, задача переплюнуть Quake — прак-
тически невыполнимая. Но если думать в том,
что ты этого сделать сможешь, то тогда то-
чно ничего не сделаешь. Парни про это знали и
смело взялись за работу. И она пошла, закипе-
ла по полной программе. Пока она кипела,
между делом вышел Quake II. Парни посмотре-
ли на него с высоты уже проделанного реши-
ли, что их игра просто по определению круче,
чем QII. И продолжили начатую работу, внесе-
кое-какие коррективы в рабочий процесс. По-



том вышел Unreal. Если поднапрячься, это то-
же против нас не потянет, решили парни. Под-
корректировали еще кой чего чуток и продол-
жили работу. Потом как-то совсем уже нехот-
я еще и Half-Life. Тут настала пора
крепко почесать затылок, потому как против HL,
честно говоря, непорочно потянуть кому бы то
было вообще. Но парни сперва немного по-
думали, потом прекратили чесаться и снова
плотно взялись за дело.

В общем, работа кипит уже больше полутора
лет. Парней уже стало двенадцать. И вроде за-
думки есть, в руки не из задницы растут, но
выпуск игры раз за разом все отодвигается и
отодвигается, ну что ты будешь делать! Ждать
уже надоело, я решил присмотреться, чего
это они там наворотили.

GORE—СЮЖЕТ

Да-а, без сюжета нынче — вообще никуда. На-
тали такие времена, что если сперва не напле-
тешь чего-нибудь страничку на пятнадцать-двад-
цать, потом не сумеешь внедрить это в про-
цесс, то без этого игру можешь вообще вы-
пускать — такое не прокатит. И поэтому прод-
винутые разработчики напрягаются и рожают





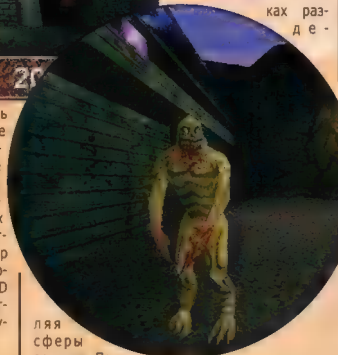
0 100 200 250

такие чудеса, что далеко не каждый писатель выродит. Менее продвинутые и более тупые разработчики за деньги нанимают еще не утративших способность рожать писателей, и те рожают ■ такое, что даже не каждый тупой разработчик выдержит. Кстати, наиболее отчаянные разработчики сюжеты для самых толковых игроков пишут за полчаса до отправки игры в печать — и ничего, до сих пор прокатывает... Но речь у нас сейчас не про могучих гигантов, а про новенькую команду 4D Rulers. Ибо они в меру сил под свою новую игру Gore сюжетец постарались завернуть от души.

Место действия — для начала планета Земля. Дальше — это как карта ляжет, ■ в начале — только Земля. Незаметно подкрался 2085 год. Его прихода никто не заметил, потому что на планете буйствуют вакханалия беззакония и мафиозные войны. Дело в том, что прозорливое человечество как-то неожиданно для самого себя извело на планете все ресурсы: нефть, уголь и все такое. Не стало бензина — и встали все машины. Не стало керосина — и, как дохлые мухи, попадали все самолеты. А ты что думал — они на «девяносто пятую» бензине летают, да? Нет, самолет — он ■ примус, только на керосине работает. Вместе с транспортом остановилась промышленность. Все, что можно отключить — отключили. Ни тебе гамбургер сожрать, ■ Бивиса с Батт-хедом посмотреть — культурная жизнь умерла.

В оставшихся без энергии городах немедленно подняла голову преступность. Но это она только сперва подняла голову. Потом внимательно огляделась и спокойно встала на ноги. А затем кое-что кое-откуда вынула и спокойно положила на закон. ■ понеслась! Вооруженные бандформирования воюют друг с другом, в жестоких схват-

ках раз-де-



ля сфер влияния. По-лутно уничтожают попавших под горячую руку законопослушных граждан, а государство ■ может противопоставить этому разгулу ровным счетом ничего интересного.

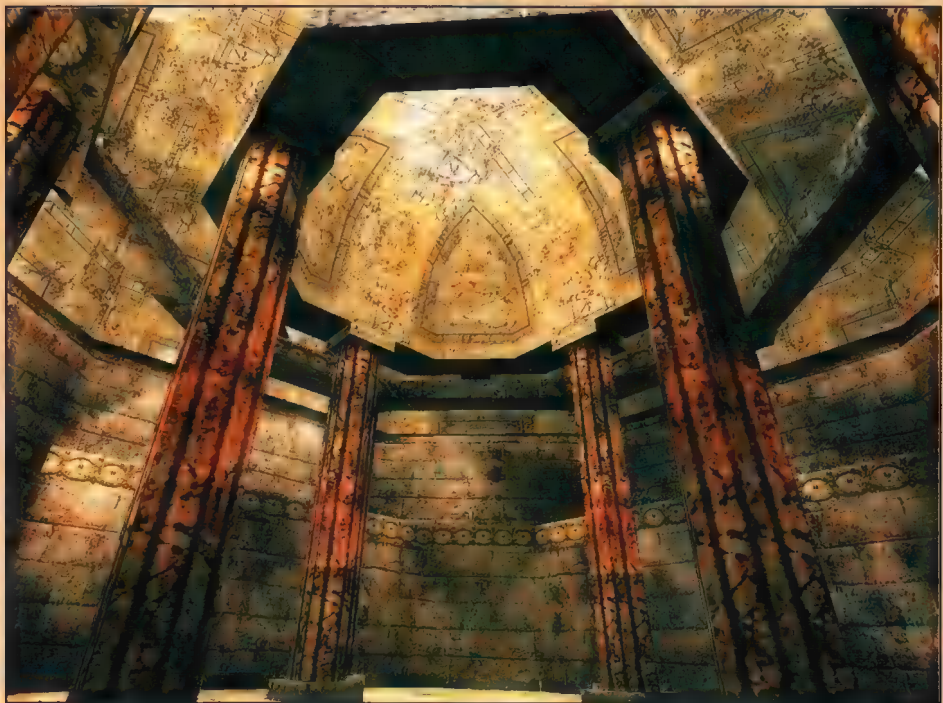
В ходе суровых мафиозных войн из среды бандюков выделился самый авторитетный негодяй по фамилии Брэйн (brain, то есть «мозг»). Этот Брэйн — бывший военный стратег, постановлением военного трибунала выпертый из вооруженных сил за нарушение субординации и умственные расстройства (подпольную кличку, наверно, имеет «Джохар»). Будучи стратегическим специалистом в области ведения боевых действий, Брэйн очень грамотно повел их в городских условиях. В результате чего постепенно поднимал под себя все остальные бандформирования. Затем все подчиненное

ворье было организовано в четко структурированную военную организацию под названием «Торговцы Брэйна» — Merchants of Brain, или сокращенно — МОВ. Для справки: «моб» в переводе с американского английского означает «банда», причем в наилучшем смысле этого слова.

Чтобы спасти цивилизацию от хаоса и гибели, власть берут в руки боевые генералы (хе-хе). Под их чутким руководством создается Соединенный Корпус Морской Пехоты (УМС — United Marine Corp), силами которого правительство начинает отбиваться от организованных Брэйном бандитов. Генералы хорошо понимали, что спасти человечество может только стратегическое превосходство над негодяями, то есть открытие какого-нибудь альтернативного источника энергии, который позволит заработать промышленности ■ поможет переломить ситуацию. И тогда в ходе отчаянных поисков ученые Корпуса обнаружили в толще земной коры новый источник энергии. Им оказалась специфического вида зеленая субстанция, светящаяся приятным зеленоватым светом. Назвали ее просто и без затей — Руда (Ore). Именно так — с большой буквы, потому что, помимо огромного количества энергии, она заключала в себе другие неописуемые возможности. В этом месте из сюжета игры Gore выглядят длинные волосатые уши «комманд-канкерowego» тибериума.

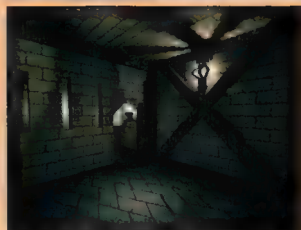
Было открыто, что с помощью Руды можно вырабатывать новые органы и конечности взамен оторванных. Дальнейшие исследования позволили создать оружие нового поколения ■ даже использовать энергию Руды для межзвездных перелетов. Но самое важное открытие заключалось в том, что был найден способ транспортировки неживых предметов ■ живых людей через пространство/время, мгновенно и ■ любые расстояния. На основе этих открытий был построен шифтер (shifter), одновременно работавший и как телепорт, ■ как машина времени.

Но первое, что построило руководство Корпуса — это, конечно, новое оружие. Доблестная морская пехота, вооруженная по последнему слову техники, начала громить бандитов повсюду, ибо не могут всякие сволочи выстоять против регулярных частей. Армии Брэйна были разгромлены в прах, ■ оставшиеся шайки ра-





(Gorothians), которые на дух не переносят никаких вторжений и держали ■ правило всех нарушителей священных границ истреблять без остатка. ■ данным случае по вине Брайна винными были назначены все земляне. Одновременно монстры прознали про Руду и сразу смекнули, что это именно то, чего ■ всю жизнь так сильно не хватало.



зогнаны по углам. Затаившийся в своей норе недобитый Брайн, прознав о небывалых свойствах Руды на собственной шкуре, призадумался. Быстро смекнув, по какой причине баланс сил качнулся в сторону Корпуса, и прикинув дальнейшие перспективы, главный бандит дал команду притянуть к нему главного «ботаника» ■ сперва порасспросил его насчет Руды, а потом осторожно задал вопрос насчет шифтера:

— Скажите, профессор... А что, в магазине стеночку тоже можно... вот так вот... тово?

— О чем ■ говорите, уважаемый! — яростно сверкая очками и брызжа на Брайна слюной, взвизгнул «ботаник». — Ну конечно же можно!!!

— Ты с-с-смотри, ка-а-кая замечательная машина!!!

Сперва Брайн притерпел немного Руды ■ тоже занялся экспериментами. Воспользовавшись свойством Руды регенерировать ткани, он быстро вырастил огромную свору здоровенных, мускулистых солдат. Процесс этот (EAT — enhanced anabolic treatment) весьма сложен ■ далеко не прост, однако Брайн очень торопился, ■ потому солдаты у него получались сплошь уродливыми мутантами. После такой подготовки произошло то, что и должно было произойти. Темной ночью направленные Брайном бандформирования мутантов взяли приступом главный шифтер. Пронзив пространство ■ время, бандиты немедленно приступили к поискам Руды, шаря в самых заброшенных углах далеких галактик. И как только обнаруживали солидные месторождения, так сразу забрасывали туда специально подготовленные команды из числа наиболее сообразительных шахтеров.

Как уже можно догадаться, в один прекрасный день связь с шахтерами оборвалась. Брайн немедленно заподозрил мятеж и надвигательство с целью сокрытия от него ценного полезного ископаемого. Для пресечения оных безобразий и восстановления рабочей дисциплины ■ дальние планеты был брошен батальон тяжеловооруженных мутантов МОВ, ибо Руда должна была выдаваться на-гора безостановочно ■ немедленно доставляться ■ Землю. Но десантировавшийся батальон был полностью уничтожен неизвестным противником, сбежать удалось только нескольким толковым командирам. Тут-то и выяснилось, что МОВ нечаянно влезла не туда, куда надо.

Оказалось, что та галактика принадлежала особо злобным монстрам — горосианам

Уничтожив шахтеров и захватив шифтер, горосиане немедленно приступили к стремительной перекрестке своих войск на Землю, чтобы сперва разобраться с наглыми прямо по месту жительства, а потом спокойно добывать Руду самими. И тогда на Земле развернулась трехсторонняя война: между правительством в лице Корпуса Морской Пехоты, монстрами ■ мобстерами Брайна. Эта кровавая баня и получила название Gore: gore (кровища) + Ore (Руда) = Gore. И, как это говорят наши друзья америки, all hell is breaking loose. Монстры быстро сообразили, что хорошо обученные войска — это вам не шайки вооруженных гопников, здесь ловить нечего. И мигом сделали монструозно-хитрый «ход конем»!

Мы начинаем действовать от лица Джека Филдинга, бойца элитного (само собой) подразделения ИМС. В начале работы над игрушкой он был сержантом, но игру делают так долго, что Джек уже успел дослужиться до лейтенанта. Боевой генерал Рихтор разъяряет бравому лейтенанту оперативную обстановку на фронтах. Банды Брайна пока держатся, но им уже осталось недолго. А вот горосиане, получив как следует по заднице, с помощью шифтера отправились в прошлое Земли, чтобы там спокойно, без помех копать нашу Руду. Если так пойдет дело, то ■ мигом останемся вообще без Руды, потому что, будучи выкопанной в прошлом, она неизбежно пропадет в настоящем. Генерал дает боевой приказ: отправляйся в наш 1300 (по последним данным — уже в 1545) год и раздери им всем задницы ■ не и е с к и к с ы -



нок! Остается непонятным, почему люди ищут Руду в далеких галактиках, а монстры оттуда, где она есть, лезут за ней на Землю. Опять же налицо грубая неприкрытая попытка снова закинуть нас обманутым путем ■ угрюмое средневековье. Ну, ■ это дело — готическое

окружение, древние замки и страшные подземелья — любим, так что пусай. А уж от космических станций ■ апокалиптического будущего нам вообще куда не спрятаться.

Вот, собственно, и весь сюжет. Извращения смогут играть от лица Джейн Филдинг, потому как феминизм давно уже пролез и ■ игрушк. Заостряя внимание на главном: не обращая внимания на онлайн-ухождения лидеров индустрии, 4D Rulers строит мощный сингл, то есть основной упор в игре сделан на добротное одиночное прохождение. Лавры Half-Life не дают людям спать спокойно. И поэтому Gore тоже делается так, что скорее будет похожа на интерактивное кино, ■ не ■ обычный шутер. Именно и только этим сейчас можно привлечь избалованных пользователей. Мне же это внушает самые серьезные опасения в плане возможности реализации подобного начинания.

Действие разворачивается в трех эпизодах: в средневековье, в 2085 году и на исторической родине горосиан. Миссии нас ждут самые различные, причем проходить их можно будет вовсе не одним, а некими различными способами. Сомнительно мне это, конечно... Но парни стараются так сильно, что, по их словам, только один первый эпизод вообще получился практически отдельной игрой. Так что разработчики уже начали терзаться мыслью о том, не выпустить ли остальные два эпизода как продолжения — адд-оны.

GORE-ДВИЖОК

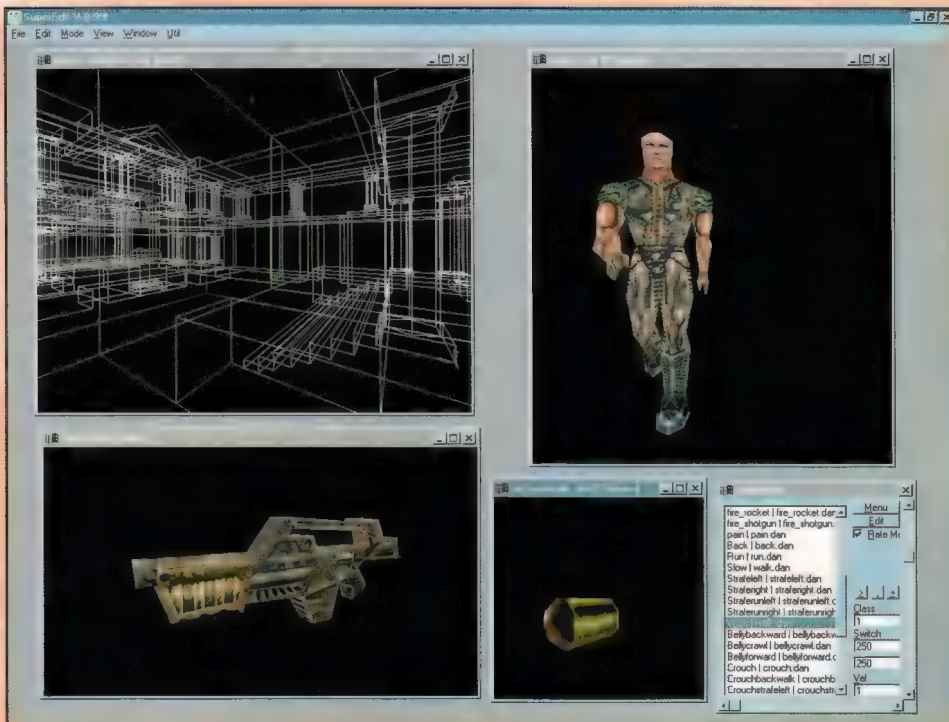
Уютно расположившейся в городе Беатрис, штат Небраска, компанией 4D Rulers руководит Joel Huenink. Отличная фамилия! Жалко, что он не ирландец. А не то был бы O'Huenink, что звучало бы совсем уж круто! Ну, на самом деле фамилия его произносится как Хьюиник, что несколько портит дело ■ даже немного огорчает. Ну да ладно. Короче, Джоел осуществляет общее руководство процессом и ведет связь с общественностью.

Как обычно, никто из разработчиков не хочет выдавать основные, особо кульные ■ рульные прелести разрабатываемого проекта. Ну, мы то тоже не зря службу на Последней Линии Обороны несли, так что после короткой серии нападений руководитель был расколот по самое не хочу и выдал тонну бесценной информации. В ходе разведполпра с пристращением Джоел Хьюиник пояснил мне следующее.

Игрушку они строят на движке под названием Amp3d, лицензированном у фирмы Slam Software. Не особенно вникая в технологические аспекты, на вопросы о том, чем же так выгодно отличается этот движок от таких монстров, как Quake II и Unreal, Джоел отвечает просто: «Наш — лучше!» И все тут. Чем — не говорит, да и по экранам я ничего такого особенного не заметил.

Сразу встает ребром другой вопрос: ■ ■ ■ устарел ли уже этот движок морально? Все-таки пара лет жизни уже за плечами. Потянет ли он против нынешних гигантов? «Спокойно, граждане!» — говорит ведущий разработчик Джоел. — Не надо глупости! И приводит веские доказательства. Движок Amp3d, на-





пример, очень ловко работает с текстурами поверхностей. Заметьте – любых поверхностей, в том числе и воды. Ловкость заключается в том, что эти текстуры никогда нигде не повторяются – ни на земле, ни на камнях, ни в воде. Якобы даже самый искушенный глаз не заметит никакого однообразия. Я сразу предложил отвезти меня в Америку – поиски. Пока что думаю, не везут. Ох, неспроста... Бояться, наверно, что найду левизну какую-нибудь. Да, еще там будут прозрачные текстуры, процедурные эффекты – кое-чего другое. Ну, что тут сказать? Похвально! Главный программист Unreal Тим Свини всего лишь пару недель назад заявил о том, что подобную фичу будет иметь только движок второго Unreal. Эвон как оно выходит...

Но вообще спорить о моральном старении движка глупо, ибо все то, что мы видим сейчас во всех новых играх, вовсе не является чем-то новым. Технологических прорывов на данный момент нет нигде. Если присмотреться к Quake III, то сразу станет понятно, что это старый добрый Quake, просто как следует разукрашенный всякими финтифлюшками. Ну, там, прибамбасы под OpenGL, 24 битный цвет (где он есть), полигончиков побольше, текстуры размером побольше да разрешение у «шкур» повыше. С виду – да, разница огромная. Но в корне, в самой своей основе – это практически одно и то же. Ну так вот, в GORE всего этого добра тоже напихают от души. Охотно верим! Только для того, чтобы убедиться в прав-

дивности обещаний (или наоборот), придется подождать до выхода игры.

Конечно, все эти разговоры – это одно, а вот то, что мы видим на скриншотах – совсем другое. Общего между ними что-то не так уж и много. Но Джоел решительно опровергает домыслы о том, что смотреть, в общем-то, не на что. Просто добротные скриншоты они пока предпочитают не показывать, дабы не подпортить впечатления. Ну-ну...

Что характерно, системные требования пока заявлены следующие: ПII 233, 24 метра памяти и акселератор. Конечно, верить этому нельзя ни секунды, потому как они вечно обещают какие-то немислимые конфигурации, в итоге оказывается, что надо просто покупать новый комп.

GORE—МОНСТРЫ

Всего «монстров» на данный момент планируется 20 штук: десяток разнообразнейших монстров-мутантов и еще десяток – собственно монстров-горослан. Замечу, что это совсем не мало, ибо чем больше монстров, тем веселее игра – всегда приятно пристрелить кого-нибудь новенького. В GORE все бойцы будущего – клоны одного суперсолдата, то есть строго на одно лицо. Они отличаются друг от друга типами вооружения, носимой брони и специалностями (докторшишка, подрывник и пр.), так что разнообразие гарантировано. Скажем, в Кингпине всего четыре модели, в благодарном «шкурам» смотрятся они так, как будто все совершенно разные. Яркую выраженную индивидуальность будут иметь только отдельные персонажи – офицеры, которых надо мочить в первую очередь. Но, кроме них, в игру посылает большое количество безвредных персонажей.

Следует остановиться подробнее на анимации моделей. Именно выдающиеся способности движка Atr3D в этой области стали решающим фактором при его лицензировании. Посмотрев на Реквием – тот же

Кингпин, можно понять, чего так сильно не хватает в других играх: правдоподобности движений и мимики. Этот вопрос в 4D Rulers прорабатывается особенно тщательно. Бер вперед-назад-вбок, прыжки, приседания, падения – стрельба – всему этому уделяется огромное внимание. В общей сложности на каждую модель приходится больше сотни анимаций. При этом не забыта и мимика: теперь по выражению физиономии будет предельно ясно, злится человек или радуется, боится тебя или наоборот – нагло хамит. Мимика получающих по заднице – приходящих – ярость монстров вызывает у меня самый живой интерес, это должно быть что-то клево.

Помимо того, что анимаций будет много, предусмотрена возможность динамически их соединять в последовательности движений. В качестве примера приводится такой момент. Твой помощник присел, оставляет новый рожок в свой автомат взамен опустевшего. Одновременно с этим он поворачивается к тебе лицом и с перекошенной от страха рожей кричит, что у него кончатся патроны. Несмотря на грамотное исполнение, само сообщение, конечно, интересное – крайне полезное. Такое чувство, что мы этому балбесу с какого-то перепугу своих патронов дадим, ага. Эдак сперва ему, а завтра уже и монстры начнут прибегать попрошайничать – дяденька, дай пострелять.

Очень здорово все будут падать с высоты. Дескать, таких прекрасных кувырков с последующим расквасом морды об пол нам еще видеть не доводилось. Вдобавок к этому для полноты эффекта друг друга можно будет спихивать с обрывов.

Кроме продвинутой системы скелетной анимации, модель будет достоверно отображать одежду на игрока/монстра стальной шлем, пуленепробиваемый бронжилет, надежные бронештаны и впечатлительный десантный рюкза (модель «мечта оккупанта» и тоже, по все видимости, надежно бронированный). Причем все это – отдельные, самостоятельные вещи, а не подрисованные «шкуры». А с броней будет совсем круто: получив предельное количество повреждений, она отвалится и с грохотом кучи эмалированных ночных горшков рухнет на пол. Такого точно нет нигде! При этом ее мож-

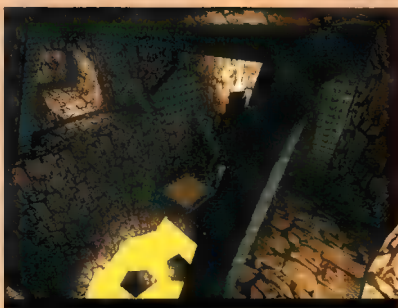


но целенаправленно отстреливать по частям: скажем, добить только по башке. И тогда справа слетит простреленный шлем, а потом и сама беззащитная башка отскочит.

Помимо вещей несомненно глобальных (а la страшные рожи и отпад брони), будут внедрены приятные мелочи типа «rain skins». Данная фишка имеет в виду немедленное отображение на шкуре противника результатов нашей меткой стрельбы в виде здоровенных дыр от пуль и кровавых пятен. Это вещь жизненно необходимая и мной впервые замеченная замечательной дасматч-конверсии Quake под названием RainKeeper. Лучшее всего это на данный момент реализовано все в том же Кингпине, где вид подстреленных врагов вызывает немой восторг. Но кое-какие минусы есть и там. Дело в том, что при этом просчитывается только степень нанесенного ущерба, после чего одна «шкура» заменяется на другую, заранее раскрашенную. При этом места попаданий отслеживаются крайне приблизительно. А в таком важном деле необходима крайне высокая точность обработки данных, иначе вид получится совершенно не тот, и количество получаемого от стрельбы удовольствия резко снижается.

Так что тут налицо простор для творческой работы. И она, между прочим, идет. Например, в игре есть оружие, стреляющее железными шипами (типа «девятидюймовые гвозди»). Так вот, когда они попадают в противника, то остаются в нем торчать до тех пор, пока он не сожрет аптечку. Мало того, предусмотренные различные анимации для попаданий в разные части тела. А при попадании в ногу **Горе-монстр** должен начать хромать и подламывать лапку, что позволит быстрее догнать его и, как положено, прострелить ему башку. Если же ногу отстрелить окончательно, то он поползет. Доползет до аптечки — нога немедленно отрастет. Упомянув про оторванные конечности, нельзя не вспомнить и про главнейшую фишку — про джибизы. Игра, само название у которой — «Кровища», не может не быть кровавой. И так оно и будет: руки-ноги-кишки-голова весело полетят во все стороны.

Если кто-то играл в игру Tresspasser, то наверняка помнит, что там, если направить взгляд под ноги, в поле зрения немедленно попадали знатные сиськи главной героини, а на них — татуировка, отображающая текущий уровень здоровья. Это было прикольно, но, вообще-то, ни к чему. У **Горе-героя** сисек нет, впрочем, внизу будет видно кое-что другое, и при этом еще руки с ногами. Особо оговаривается то, что в игре не используются «накладные» модели, все делается по честному! То есть видно именно то, что есть на самом деле, включая броню. А раз уж руки-ноги торчат, то мы не преминем пустить их в ход! Так что помимо обыкновенной стрельбы, в игре будут настоящие рукопашные: удары кулаками по чужим харям и пинки ногами по ящам (тоже по чужим). А это прямо говорит о том, что будем присутствовать вид «от третьего лица». Этот же вид способствует более эстетичному восприятию штурма скалистых стен и прыжков куда попало. Возвращаясь к сказанному выше: когда нас обстреляет враг, то можно будет посмотреть себе на пузо и увидеть торчащие из тела шипы, воткнутые под теми углами, под которыми в нас стреляли.



Конечно, возможность видеть то оружие, которое имеет на руках монстр или противник, предусмотрена по умолчанию. Ну, эта фишка уже стала обязательной — хвастаться тут особо нечем. Кстати, для монстра это, может быть, и полезно, а вот для людей — сомнительно. Потому как в лоб ты получишь задолго до того, как разглядишь, что у противника в руках. А серьезный боец это знает не глядя. Было бы неплохо ввести такую фишку: при попадании по оружию оно должно вылетать из рук и отскакивать в сторону. Этот вопрос грамотно пока никем не отработан, на что и было строго указано.

Оружие во всех трех эпизодах будет разным, но его можно будет таскать с собой повсюду. Типа как в Дайкатане: современное оружие у тебя есть, а вот боеприпасов для него в средних веках фиг найдешь. Сперва, как обычно, дадут пистолет. Это вообще хорошая традиция во всех игрушках — отправлять человека черту с палкой какой-то пикалкой. Что ни новинка, то обязательно снова с голой задницей к врагам закидывают. Но вообще в качестве оружия можно будет использовать что угодно: палку, камень, саблю, оторванную ногу.

Постоянно при тебе будет несколько полезных предметов. Например — аптечка и регенератор тканей, с помощью которого можно заново себе отрастить оторванные руки-ноги (крепкий, однако, парень этот лейтенант...). А еще аппарат для связи с Центром — PCD (personal communication device). Говоря о нем, стоит коснуться большого вопроса — откуда берутся в игре оружие и боеприпасы. Величаво вращающиеся над полом ракет лаунчеры совершенно справедливо вызывают, мягко говоря, легкое недоумение. Сейчас это повсюду постепенно сходит на нет. Скажем, в аддоне X Unreal — Return to Na Pali — оружие сбрасывают сверху специальные шмичах, да при этом еще и дают местных папуасов, что и может радовать реализмом. **Горе** вопрос решил примерно так же: действуя в глубоком тылу, доставку боеприпасов для подразделения мы будем заказывать с помощью чудесного прибора PCD.

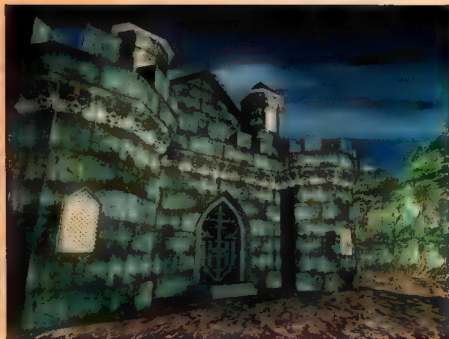
Что касается средств передвижения, то можно будет погонять на машинках, в полетать на вертолетах. Причем колеса у машин и винты у вертолетов будут вращаться сами по себе, что тоже несомненно является крупным достижением.

Ну ш переходы с уровня на уровень — окончательная миссия украсит богатые, выполненные на движке ролик. Какбы движок настолько крут, что, имея его в работе, рисовать мультики — это просто пошло. Очень даже может быть, не спорю.

ГОРЕ-ИНТЕЛЛЕКТ

Нынешний сингл — совсем не тот сингл, что был всего пару лет назад. Никто больше не хочет весело и беззаботно скакать по уровням, радостно паля из гранатометов по всему, что попадает на глаза. После того как народ повсеместно сыграл в Half-Life, очень остро встал вопрос взаимодействия главного героя с другими персонажами в игре. Теперь всем подавай задушевные беседы с каждым встречным придурком. Да чтобы придурок этот еще и не просто беседовал, а кого угодно грамотно разводил на базарах. Ну, блин...

Пока что это получается неважнецки. Скажем, всех «ботаников» в Half-Life по мере использования я непременно забывал монтировать, — все происхождение шло под позвон «Смерть ботанам!». Ибо дурос-



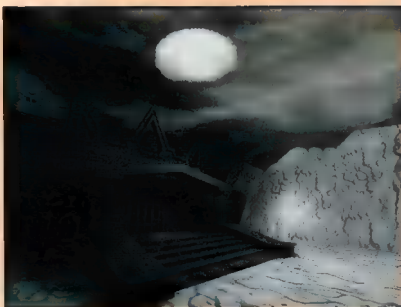
тью своей — однообразием унылых плешивых морд раздражали они меня страшно. В Кингпине глупость «монстров» очень удачно скрыли изгнанием неопускемого количества матюгов. Это резко усилило видимость разумности ответов — надо же, кроют прямо как живые! Местами слушаешь, раскрыв рот, так ловко у них получается. Но равно — это не то, и ужасство диалогов быстро вылезает наружу даже из-под водопадов мата.

Горе-разработчики, конечно, стараются из всех сил. Это я — в том, что населяющие игру персонажи должны будут вести себя несколько разумнее. Заметив тебя, они при необходимости могут прибежать и вступить в беседу, рассказать тебе интересную историю (кхм), поделиться тайной информацией (с чего бы это?), помочь в трудном случае или хотя бы дать нарек на то, что неплохо было бы сделать в данный момент. Лично я не представляю, как это можно реализовать так, чтобы имелся хотя бы легкий налет реалистичности. Короче, здесь опять все то же самое, что говорят все разработчики любой новой игры. До выхода они будут с пеной у рта заливать в нелыхнах возможности, мы будем, разинув рты, слушать, а в итоге получим очередное стадо строго запрограммированных баранов, которые, кроме двух-трех предложений, ничего проблем не могут.

Радует то, что, кроме гнилых базаров, **Горе-монстры** будут заняты и другими делами. И вот тут они смогут проявить свой интеллект по полной. Скажем, ты крадешься по вражескому расположению. И тут тебя замечает парочка вальжико прогнутающихся монстров. Пораженные твоей наглостью до глубины души, монстры бросаются в погоню. Заметив их, ты срочно забегаешь за угол, видишь там дырку правильного размера, немедленно принимаешь позу «бегущий кабан» — ловко проскальзываешь внутрь. При этом один монстр видит, что ты присел, второй — нет. И тогда первый с разгону тоже встает раком и стремительно ныряет за тобой в дыру. А второй с разбега бьется лбом об стену и садится задницей. После чего приходит в себя, трясет башкой, соображает, что произошло, только после этого того лезет в дырку. Согласный, даже на словах выглядит по-идиотски, но, вообще-то, должно быть прикольно.

Мало того, **Горе-монстр** будет еще и самоубийственным. То есть, получив от тебя пару раз по башке, он категорически не захочет больше с тобой связываться, а сменит тактику и немедленно помчится звать подкрепление. И если увидит, что у тебя ствол поглавнее, тоже убежит без оглядки. При этом отдельные миссии предусмотрены как тайные, индийского типа. Если это будет хоть чуток похоже на The Dark Project — замечательно, а если это будет такой же отстой, как в SiN — то лучше бы не заморачивались. Но, вообще, тишину рекомендуют соблюдать, потому как стража на шум сбегается мгновенно.

В последнее время четко наметилась тенденция внесения в сингл элемента командных игр. То есть главному герою теперь повсеместно норовят придать дополнительные силы в лице подельников/помощников. Задумка, безусловно, интересная, но реализуется пока крайне



слабо и вовсе не так, как это было обещано.

В Gore мы пройдемся по врагам огнем и колесами в составе подразделения, то есть возглавим штурмовую группу из лучших бойцов. И вроде как управление ими включает в себя даже элементы стратегического планирования, то есть это не должно быть «Слышь, ты, урод! Стой там — иди сюда!». Судя по тому, что под команды будут задействованы все функциональные клавиши (это от F1 до F12), готовятся что-то серьезное. Такая тонкость: если мы не можем оторвать от пола какой-нибудь тяжелый ящик, можно будет поднять его вдвоем, с помощью другого бойца.

Совместными усилиями нашей отважной группы можно будет как проводить атаки, так и устанавливать засады. А с противоположной стороны будут выступать четко взаимодействующие команды мутантов и монстров. И, что характерно, помощники в ходе выполнения боевых задач тоже будут набираться опыта в постепено превращаться в суровых ветеранов. Скажем, если ты куда-то прыгнул и, не долетев до желаемой приступки, хряснулся рылом об пол — никто за тобой прыгать не станет. Все побегут в обход. А если ты будешь вести себя как идиот и лезть под пули, то они вообще за тобой никуда не пойдут. Хм... Хорошо хоть не избыток в воспитательных целях и не пристрелят. Обойтись же без них будет никак нельзя, потому как отдельные миссии одному просто не пройти. Да в вообще, игра, как я говорил выше, не планируется как новое слово в стиле «run and gun». Как раз наоборот: это будет «адаптивный экшен».

Остается добавить, что система искусственного интеллекта под названием ART (acquired recalled tactics) не только является как самая продвинутая в индустрии — сегодняшний день, но и будет лицензироваться отдельно от движка. Такое слышу впервые, и это вызывает совершенно обоснованные подозрения в том, что они действительно придумали что-то необычное.

ГОРЕ—DEATHMATCH

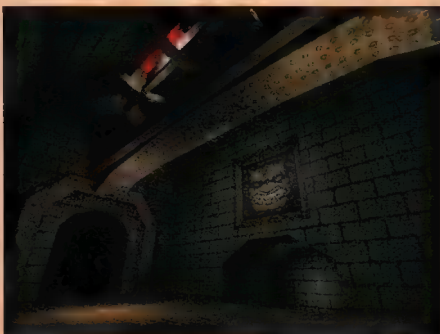
Что самое важное в дэсматче? Мощь движка — согласный, но, вообще-то, речь не в нем. Самое важное — это даже не прекрасно отлаженное управление, отвечающее за ловкость прыжков и меткость стрельбы. На сегодняшний день самое важное в дэсматче — это сетевой код.

Конечно, проблема связи России затрагивает только постольку поскольку, потому что у нас через Интернет сильно не разыграться: либо игра криво идет, либо по миру пойдешь, отдав все деньги провайдеру. Тем не менее, в Америке это — важнейший аспект, и поэтому сетевому коду уделяется огромное внимание. Если он хорош — в игру будут рубиться без остановки, перемежая бои с пенением осанн создателям. Отсюда — прекрасная реклама, всеобщее уважение, хороший уровень продаж и заметное повышение благосостояния разработчиков. Если код барахляный — отличная игра может слиться бесследно. Положительный пример — Quake и все его продолжения. Практически вся контора — миллионеры, разъезжают на

«феррари» и «поршах». Отрицательный пример — Unreal, где обещано было всего самого-самого, а в итоге не вышло практически ничего. Стало быть, и эдак пока на самокатах.

Именно поэтому ребята из 4D Rulers подходят к вопросу крайне серьезно. Точнее, не они сами, а некий Эйси (Асу) и его напарники, которые работают в Slam Software именно над сетевым кодом движка Amp3d. Утверждается, что это нечто замечательное. Ну, по-другому никто никогда не говорит, языком болтать — камни ворочать. Дюжел не спорит, что код уже хорош, но и то же время не собирается выпускать готовую игру до тех пор пока общественности справа не предоставят тестовую версию дэсматча для проверки. Живой пример того, как это делается — Quake III Arena — у нас перед глазами. И только тогда, когда выловят все баги, игра пойдет в печать.

Если кто помнит, когда-то давно, рассказывая о прелестях готовившегося к выпуску Unreal, разработчики много говорили о том, что все Unreal-серверы будут динамически соединены. То есть появится возможность переходить с одного на другой, не выходя из игры. Когда Unreal вышел, то оказалось, что по сети в него играть вообще невозможно, так что тема



как-то сама собой замялась.

Но вот Дюжел Хьюиник говорит, что в Gore это непременно будет реализовано. Боевые Gore-иры будут соединены сетью врат-порталов, через которые мы совершенно безболезненно сможем свободно перемещаться туда, куда захотим. Пока что неизвестно, захотим мы вообще куда-нибудь перемещаться и на что это будет похоже в действии, но такая вот прибамбасина тоже предусматривается.

Не может не порадовать то, что игра планируется как modem-friendly. Счастливые обладатели «мачедов» смогут без забот выпускать друг другу кишки по телефону, не открывая при этом оборзевших шкурдеров — Интернет-провайдеров.

Вообще дэсматчу как таковому внимания уделяется достаточно. Карты готовятся под обычный free-for-all, так и под CTF. Напомним, что в сингле имеется возможность погонять на различных машинах. Там возможность будет предоставлена и в дэсматче. То есть, скажем, в CTF налет на чужую базу будет происходить с применением самых различных средств доставки: хавербайков (это «мотоциклы» такие летучие), броневатомобилей, вертолетов и танчиков. Пока что в видел нечто подобное только в TRIBES и в SIN CTF. В первом случае долететь до базы удастся крайне редко — постоянно сбивают, а про второй вооб-

ще молчу. Тут встанет вопрос относительно размеров карт. Судя по использованию вертолетов, это должно быть нечто гигантских размеров. Видимо, движок там действительно непростой.

Сам же бива характер будет иметь резко отличающийся от того, к чему мы привыкли. Вся вот эта хромота от ранений, ползание с оторванными ногами, истечение кровью — помнят рисунок игры в принципе. Понравится это или нет — сказать трудно. Вообще, народ крайне консервативен и не любит революционных новшеств, но, вообще, может оказаться совсем неплохо.

Огорчило пока одно: за всеми разговорами про крутизну могучего искусственного интеллекта вопрос о наличии ботов повис в воздухе. Дескать, будет на это время — будут и боты, а так... Одна надежда на то, что раз уж теперь делают все, то и 4D Rulers не забудут.

КТО ПОНЯЛ ЖИЗНЬ ТОТ НЕ СПЕШИТ!

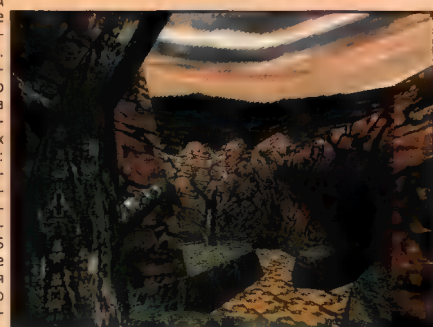
Кто будет издавать игру — пока еще не решено. Большие и малые «гэблишеры» уже прощупали почву в нетерпении ждут Gorettest, чтобы понять, с чем имеют дело. По словам Дюжела, игра уже практически готова. Все уровни построены, предметы и модели приготовлены, интеллект прописан. Теперь идет чисто техническая работа по складыванию всего этого в одну аккуратную кучку с последующей отладкой геймплея.

Все мы знаем, на что похожи нынешние игрушки в момент выпуска. Сперва их быстро-быстро летят, изю всех сил стараются подгадать выпуск к Новому году или к Рождеству. Торопятся при этом так, как когда-то большевики торопились в седьмому ноябрю или ко дню рождения Ленина. А потом вдруг внезапно оказывается, что играть в новую игру просто-напросто невозможно. Мало того, что количество кошмарных багов не поддается учету, так она еще и норовит нет-нет системный диск форматнуть на всякий случай. И погнались лепить патч за патчем! Только успевай скачивать, пропатчивать да заново все переустанавливать.

4D Rulers такая постановка вопроса не устраивает, и потому они планируют выпустить игру ровно через шесть месяцев после того, как будет окончательно отлажен сетевой код. А код этот будет отлажен только к концу лета — началу осени, и точнее — тогда, когда будет отлажен, то есть, по большому счету, неизвестно когда. Последующие шесть месяцев уйдут на тестирование дэсматча общественностью, фиксацию выявленных багов Gore-разработчиками и мелкие исправления. Подход очень и очень серьезный. Так что в Новому году можно рот не разевать, придется подождать еще чуток — до весны.

В вообще — люди они добродушные и веселые, общаться — одно удовольствие. Контакт налажен, так что ждите вестей!

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



СИ ВРУЧАЕТ ПРИЗЫ! УЖЕ В 4-ЫЙ РАЗ

http://www.gameland.ru



Борьба за лидерство в 4-ом туре Конкурса Популярности Кланов шла до последнего «патрона», в итоге кланы, занявшие 1-ое и 2-ое места, разделило всего несколько голосов. Не без удовольствия наблюдая похвальное рвение российских геймеров, редакция решила поощрить самых активных и наградить не только первую тройку, но и всех, кто набрал не менее 10000 очков. А таковых было пять:

1. S.O.T. (18,7% голосов) gamov_alex@mtu-net.ru
2. Obsessed Chase Target [OCT] (16,7%) [OCT] vipa@aha.ru
3. «Герои Последнего Аллода» [HoLA] (10,8%) jank@glasnet.ru
4. Team Maelstrom [TM] (8,5%) lead-en@mail.ru
5. Commandos of Silver [CoS] (6,3%)

кармане, подошли SOT'овцы, ведомые своим неизменным лидером — Алексеем «Highlander» ом Гамовым. Не успели они поздравиться, как лихим strafe'ом из арки в полном составе вырывает Team Maelstrom — самый «дуэлянтский» клан столичных игровых клубов. «Почему к нам вечно цепляются в клубах, да и в Интернете тоже?» — спросили мы у лидеров TM'а Ярослава «Lead'en» а и Ивана «Vond'а». «Наверное, дело в названии, TM расшифровывается как «Команда Вондер», — развели руками Иван и Ярослав. Последним, под руководством Павла «[OCT]-Paul», на детскую площадку прибыл клан OCT.

Стало ясно, что заготовленных призов на всех клансменов не хватит. Пришлось еще немного порастерять редакционные запасы, и в итоге один геймер не ушел без подарка или сувенира. А памятуя, что четверо из пяти призеров этого тура — поклонники Action'a и, следовательно, народ резкий и



Представителей кланов мы пригласили к нам в гости.

...10 июня в 15.00 детская площадка во дворе редакции «Страны Игр» начала заполняться народом. Как ни удивительно, но первым прибыл Герой из Последнего Аллода — Ярослав Сергеев, в RU-Net'e известный как Mega Man. Его призы за 3-е место — это диплом, свежайшие номера «Страны Игр» и подписанные лично С.Орловским (Нивал) Аллоды II: «Повелитель Душ» (вручались и остальным призерам). А за пунктуальность он был дополнительно премирован еще и коробочкой «Mystic and Mayhem».

Минут через десять, благополучно отстрелявшись на экзаменах и роняя шпаргалки из

импульсивный, дипломы мы этот раз предусмотрительно запяли в специальный высокопрочный пластик. Так, чтобы зубами, ни когтями не надорвать! Максимум — гвоздем к стене приколотить. В прошлый-то раз дипломы были в элегантных стеклянных рамках, так народ жаловался, что хрупко, мол, и все такое...

Редакция в лице издателя Сергея Лянге и редактора Онлайн Сергея Долинского покаянно выслушала правду-матку об игровой журналистике, сфотографировала на память суровых критиков и, всего лишь пару раз покраснев, приняла к сведению скупые комплименты в адрес нашего издания. После досконального обсуждения безрадостного положения на рынке игр («во что играть-то?») все согласились, что такие встречи следует устраивать как можно чаще.

И только тут мы заметили, что уже минут сорок идет дождь, и с большой неохотой разошлись: кто домой, а кто и на работу.

К следующему туру, завершающемуся осенью (точная дата — секрет!), редакция готовит новые призы и совершенно сногшибательные дипломы. Дело в том, что 5-ый тур Конкурса Кланов — юбилейный, нашему рейтингу исполняется год, и эта дата будет отмечена особо!

Если не хотите оставаться в стороне, тооторопитесь на www.gameland.ru. Конкурс может и «переехать» с этого адреса, но в любом случае ссылку на него вы найдете в разделе «Онлайн» на сайте «Страны Игр». До встречи!

ЭМУЛЯТОР 3DFX—ВЫСПРАШИВАЛИ ОБ ЭТОМ...

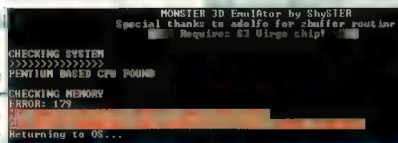
Апрельский номер (СИ #7) увидел свет давным-давно, а письма с просьбой помочь в установке описанного там Эмулятора 3Dfx продолжают приходить. Увы, еще раз напомним всем — это была первоапрельская шутка! Хотя, на первый взгляд, и выглядявшая достаточно серьезно: подробные технические характеристики и советы по установке, установочные файлы на компакт-диске журнала и спе-

ре-мат или стоит слабый (S3 Vire, Mystique...) или не поддерживающий Glide ускоритель (Riva и т.д.). Причем идея «погонять Voodoo» не покупая «железа» оказалась чрезвычайно популярной и даже надписи «Шутка...» мало что изменили.

Начинала мучить совесть, и чтобы искупить вину, нестерпимо хотелось купить всем страдающим по Вуду...

Так же нелегко пришлось владельцу сайта, где первоначально были размещены файлы эмуляторов (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/html/3dfx.html>). Бывший морпех

Королевского ВМФ, а ныне 3D график (сетевой ник — 1300ts), подвергся «беспредедному» моральному насилию со стороны российских геймеров» (цитата из письма 1300ts). Самый радостный сайт посещало несколько десятков человек в день, равнодушных к художественному содержанию и требующих только одного — установочного комплекта Эмулятора. Вскоре 1300ts не выдержал осады, сдался и провел две недели в поисках программ-эмуляторов. К тому времени, когда я связался с незадачливым морпехом (принести извинения за причиненные неудобства...), было «нарыто» уже около десятка программ, сайт заметно прибавил в посещаемости, а владелец ресурса был готов «расцеловать меня» (так в письме, гм-гм...) за бесплатную рекламу.



Для этой программы 64Мб ОЗУ — минимум!

Совместными усилиями мы отселили дубликаты вирусов (!), после чего выяснилось, что лишь три программы заслуживают внимания любителей поэкспериментировать над своим «железом». Найти их можно на сайте 1300ts (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/html/3dfx.html>) или на компакт-диске СИ #11

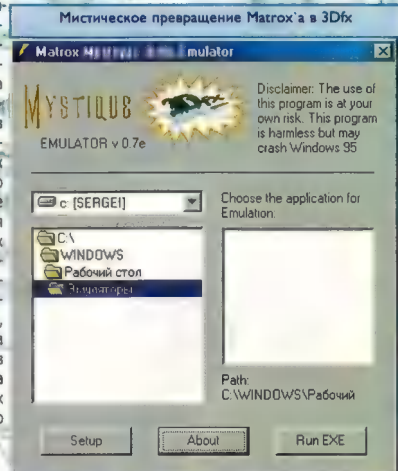


Эмулятор загружен а.к.а. TSR...

циальный комплект для апгрейда... Уж такие серьезные шутники. Sorry.

Тем не менее, внимательный читатель без труда раскусил розыгрыш. Указаний хватало: от невероятной производительности Эмулятора (обогнал Voodoo на 10-ти процентах мощности P200MMX), безумной процедуры выбора параметров эмуляции и завершая характерным номером версии 1.04 (т.е. Первое Апреля).

Что ж, казалось, пошутили — и забыли на гуд. Так и случилось бы, если бы ни письма читателей. В основном писали те, у кого акселерато-



ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет
Хостинг — размещение и поддержка вашего сайта в Голд
Присоединение рекламных компаний к размещению услуг вашей фирмы

DataForce
Internet Service Provider

103471, Москва 3-й Самолетный пер. 11
Проезд: м. Новотолободская
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net

[44]. Вот краткое описание «нешуточных» эмуляторов:

3Dfx2.zip

Дополняет многие популярные 2D карты основными функциями 3Dfx. Возможность работы с данной картой определяется рядом тестов при запуске эмулятора (т.н. «Таблицы совместимости»). Производительность вполне приличная — на P200MMX достигается производительность по FPS вполсилу от «железной» 3Dfx-машин.

По утверждениям разработчика, не работает под Windows NT и DirectX версии 5. Требуется установить DirectX 3. Работает ли под DirectX 6, нами не проверялось...

Поддерживаемые игры:

Moto Racer

SWIV 3Dfx

MDK (с пэтчем под 3Dfx, но не под DirectX3)

Helibender

Fatal Racing

Descent II

Microsoft Flight Simulator 97

Не поддерживаемые игры:

GLQuake

Shadows of the Empire Demo

GLHexen II Demo

Pandemonium

Tomb Raider 2

Jetfighter

S3mster3d.zip (947 kb)

Дополняет основными функциями 3Dfx карты на основе S3 Virge, протестировано ТОЛЬКО в GLQuake и GLHexen. Системные требования (минимально необходимые!):

Процессор класса Pentium с тактовой частотой 200 МГц и выше, 64 Мб ОЗУ, Видео карта на основе S3 Virge (только).

Mistique.zip (131 kb)

Подключает почти все функции 3Dfx к Matrox Mystique, например, фильтрацию текстур, Z-буфер, коррекцию перспективы, alpha-blending и т.д. Требуется P166MMX или более мощный процессор. Скорость работы существенно зависит от объема видеопамати (2-8 Мб).

ONLINE

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ:

Кирилл КУЗНЕЦОВ (sovoirc@gameland.ru)

КАК ЗАРАБОТАТЬ НА ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ?

- Хочешь, скажу за «чирки», как заработать сотню в день?
- Держи... — протягивает деньги. — И как же?
- Задай этот вопрос еще десяти протестам!

Для игромана Интернет может быть не только источником новых игр, новостей и средством общения с далекими собратьями. Как насчет превращения Сети в источник доходов? Пусть не больших, но вполне способных компенсировать затраты на платные игры, а порой и на провайдера. Сегодня мы поговорим о возможностях, открывающихся перед владельцами страничек, благодаря добрым, но небескорыстным спонсорам.

Есть сотни сайтов, рассказывающих, как можно получить тысячи долларов в месяц, ничего не делая. Не верьте. Бесплатный сыр бывает лишь в мышеловке. Но баксов пятьдесят в месяц — это вполне реально!

Есть сотни сайтов, рассказывающих, как можно получить тысячи долларов в месяц, ничего не делая. Не верьте. Бесплатный сыр бывает лишь в мышеловке. Но баксов пятьдесят в месяц — это вполне реально!

ся, приходящих на ваш счет, — это вполне реально.

Честных способов заработать на домашней страничке три.

Первый — участие в партнерской программе виртуального магазина. Вы помещаете у себя ссылку на сайт магазина. Если

человек, попав в магазин с вашего сайта, совершит покупку, вы получите свой процент «наводчика», иногда до 30% от стоимости приобретенного товара, хотя чаще всего — 2-5%. Беда в том, что среди наших соотечественников сетевых покупателей крайне мало. Так что способ #1 приемлем скорее для тех, кто содержит англоязычные страницы.

Среди наиболее известных магазинов, предлагающих партнерство — <http://www.spree.com>, <http://www.virtualsys.com>, <http://www.amazon.com> и <http://www.mediator.ru>.

Вторая возможность — получение «вознаграждения за привлеченного подписчика». Если человек, пришедший с вашего сайта, заполнит регистрационную форму или подпишется на бесплатные услуги спонсора, вы получите фиксированное вознаграждение, достигающее иногда \$10. Интересно? Милости прошу на <http://www.clicktrade.com> или <http://www.safe-audit.com>.

Но самое подходящее для геймерских страничек — баннерные программы. Вы получаете денежки каждый раз, когда посетитель кликает на рекламу спонсора. Каждый клик может принести от 2 до 20 центов. Неплохо себя зарекомендовали <http://www.clickagents.com>, <http://www.safe-audit.com> и русскоязычная <http://www.russianstory.com>.

Можно ли провести спонсора, накрутив тем или иным способом свой счетчик? В принципе — да, но... Друзья, настоятельно не рекомендую обманывать спонсоров. Обманы раскрываются довольно легко, а в результате вы не только лишитесь всего заработка, но и попадете в «черный список». Печально, но доходит до того, что некоторые спонсоры отказываются вообще иметь дело с нашими соотечественниками. Хорошенькая репутация, однако.

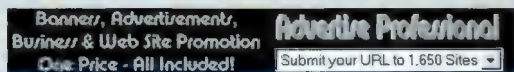
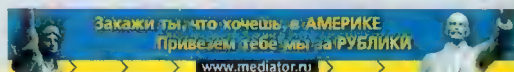
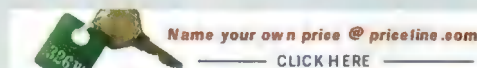
Тем не менее, обзор будет неполон, если упомянуть о способах увеличения доходности сетевого бизнеса. Мотайте на ю!

На какие только ухищрения ни идут наши парни — тут и замена баннера спонсора на привлекательные рисунки, рассылка выданных спонсором ссылок по конференциям, обман посетителей, вроде помещения над ссылкой на спонсора табличек «самые последние игры — на халыгу», и многое, многое другое...

Так что, увидев в конференции что-то похожее на: «А вот ссылка на хакерский сайт, на котором Quake IV лежат, пацанами с сайта Пентагона украденный — <http://www.russianstory.com/cgi-rs/clickme.cgi?sadwizard+getsponsored>», не спешите по ней кликать. Если уж совсем разобралось любопытство — отсканите

«Сказать за один клик, как заработать 100 баксов?»

Как заработать на интернете - кликну, узнаешь!



ссылку на халыщика, желающего нажиться (в нашем примере — <http://cgi-rs.clickme.cgi?adwiz-ard+getsponsored>) и спокойно зайдите на <http://www.russianstory.com>.

Кстати, есть и методы «на грани фола», вроде клик-клубов — легальных по форме, но обманных по сути. Собираются в такой виртуальный клуб десяток-другой владельцев страничек с рекламой и каждый день ходят по сайтам соклубников, кликая на баннеры. Арифметика проста — если у всех спонсор платит в пять центов за клик, то каждый из двадцати «партнеров» в день зарабатывает по баку. А если партнеров сто? Вот только быстро надоедает тратить дни на тупое баннеронажатие, да и рано или поздно спонсор таких придумщиков отлавливает.

Как же спонсор выплачивает честно (или не совсем) заработанные деньги? Обычно имен-

ным чеком. Стандартная процедура превращения чека в деньги проста настолько, насколько и нудна. Сначала нужно найти банк, который работает с чеком (в Москве, к примеру, Внешторгбанк или Сбербанк, в других городах — филиал Сбербанка). Рано или поздно должен встретиться операционист, у которого при словах «обналичить чек» или «сдать на инкассо» глаза будут не тупо отсвечивать, а отражать понимание смысла просьбы. Вы отдадите чек (иногда вместе с некоторым денежным залогом). И ждете Месин, а то и два — чек отправляют на проверку. Если все в порядке — милости просим в денежными, естественно, с удержанием комиссионного процента.

В последнее время, с ростом числа российских участников спонсорских программ, некоторые компании помогают решать вопросы обналичивания денег. Особенно интересен проект вир-

туального магазина «Медиатор» (<http://www.mediator.ru/checks>) — они превращают чеки в деньги всего за 15 дней. Правда, удерживая при этом комиссию и работая только со спонсорами, позволяющими изменить имя получателя чека и завести на одно имя клиента несколько счетов.

Ну а что делать тем, у кого странички еще нет? Есть и для вас возможности, например, матерый игроман может поучаствовать в турнирах с денежными призами (мы уже рассказывали в апрельском номере (#7) о турнирах на Playlink <http://www.playlink.com>), а менее опытный соратник — побороться в конкурсах за ценные, в том числе и денежные, призы (<http://www.prize.ru>). Но подробнее об этом — в другой раз.

ON-ONLINE

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ а.к.а. ShinyOne (lucky1@arc.ru)

АКТИВНЫЕ МИРЫ

Для многих Интернет стал уже даже вторым домом, а первым. Между тем, человек — существо консервативное. И если раньше в виртуальном мире привлекала в первую очередь его непохожесть, то, по мере переселения пользователей в электронную Вселенную, они норовят перетащить туда и все то, что окружает их в этой реальности.

Но как это сделать? Конечно, можно завести веб-страничку, благо сейчас это бесплатно ■

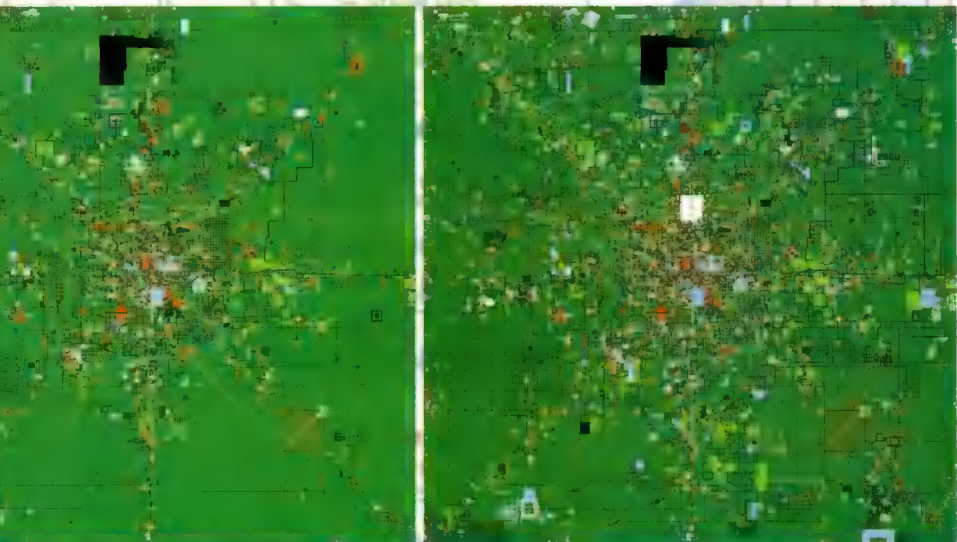
то имеет мало общего с реальностью. Если встреча случайна, то это не имеет особого значения, а как быть в случае длительного знакомства?

Вместе с тем уже немало лет в Интернете живет и развивается целая Вселенная, которая куда ближе нам по своему строению, чем безликий мир коммуникационных программ, да к тому же оставляет полную свободу самовыражения. Это — Active Worlds (AW).

Идея, заложенная в основу проекта, проста,

с чего и начать знакомство с AW? Необходимо скачать специальный браузер с какого-либо сайта AW (например, с российского зеркала www.aw.ru). Проинсталлировать, запустить и оказаться во Вселенной, заполненной Мирами — любой вкус и говорящими на всех языках Земли, включая русский. Причем они могут быть как весьма огромных размеров (типа усадьбы), так и почти не отличающимися от нашей — такой уж и маленькой планеты: самый большой, Alphaworld, занимает несколько виртуальных кубикометров и содержит милли-

Те самые спутниковые фотографии. Первая относится к 1984 году, вторая на пару лет позже. Площадь сфотографированного — около 400 квадратных километров. Что составляет 3%总面积ной площади Alphaworld



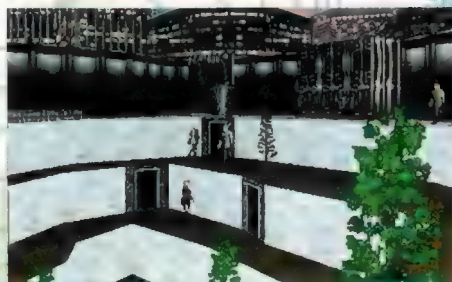
доступно почти всем, а на страничке разместить свое послание Миру. Но скольких посетителей удастся на нее заманить? Может стать, ни одного. Если, конечно, не заниматься наглой саморекламой в публичных местах.

Другой вариант — прописаться в каком-нибудь популярном чате. Но большая часть обычных чат-программ не слишком-то эстетична. Голый текст, надоевшие меню. Полное отсутствие визуальной информации о собеседнике, его внутреннем мире. Воображение, конечно, штука сильная, но достоверность измышленного час-

изия — богата возможностями. Вместо чата пользователи помещаются в трехмерный мир! Сразу же к возможности переговариваться с другими посетителями данной виртуальной местности добавляется возможность «побродить» по округе. Но и это было бы не так уж и интересно, если бы не одна важная деталь. Окружающая псевдореальность создана по большей части не какими-то разработчиками, а самими пользователями. Теми самыми Единственными и Неповторимыми, Талантливыми и Гениальными.

лионы объектов, созданных сотнями тысяч местных жителей. Дрошло уже до того, что делаются его «спутниковые» фотографии (www.activeworlds.com/events/images/)!

Что же представляют собой Миры? Их основа — 3D структуры, созданные обитателями, рискующими выложить «кусочек внутреннего мира» — всеобщее обозрение. Начинают жизнь в AW обычно с самого простого: заводят дом, смоделированный по индивидуальному проекту и заполненный всячиной — картинками, текстами, музыкой или



Кусочки мира Chrome 3D

речевыми сообщениями. По сути – трехмерная веб-страница. Но по-настоящему талантливый человек способен создать не банальный шалаш, оклеенный картинками с порносайтов, а дворец, хоть и тянущий на Лувр, но вполне достойно представляющий своего создателя. А то и маленький филиал ада, после посещения которого придется срочно менять продавленную при лихорадочном отступлении клавиатуру...

Кстати, кроме чисто познавательных миров, по которым можно только бродить и наслаждаться окружающими красотами, есть миры, где требуется совершать активные действия. А именно, миры-игры. Эта тема, как сугубо профильная для нашего журнала, требует отдельной статьи и будет раскрыта в следующем номере.

Помимо самодельных миров, развивающих

ся спонтанно, во вселенной AW присутствуют Миры, созданные «группами товарищей» со строго определенной целью. Это могут быть небольшие интернет-кафе, периодически устраивающие мероприятия вроде чатов, или виртуальные филиалы официальных организаций. Музеи, выставки, образовательные центры и так далее и тому подобное. Всего же на сегодняшний момент насчитывается более тысячи миров, заселенных миллионами граждан! А браузер AW является одним из самых скачиваемых среди свободно распространяемых продуктов.

А теперь о грустном: сколько стоит AW? Есть хорошие и есть плохие новости. Браузер полностью бесплатен. Да и проникать во Вселенную AW можно тоже никому и ничего не платя. А вот обитать там след...

Дело в том, что посетитель AW бывает двух видов – турист и житель. Турист может «совать» везде (кроме частных миров), общаться с кем угодно и пилить глаза на местные достопримечательности. А вот Житель эти достопримечательности «возлагает». «Прописка» стоит минимум 20 долларов в год. Кстати, крупным плюсом AW является то, что без проблем оплатить гражданство можно и на нашей территории (подробности на упомянутом выше российском зеркале AW).

Внимательный читатель легко заметит в предыдущем абзаце слово «минимум» и насторожится. Обычно после такого идет подробное разъяснение, как и почему на самом деле придется выложить на порядок большую сумму, чтобы получить хотя бы минимальное удовольствие. К

счастью, это не совсем тот случай. Да, для богатых есть куча дополнительных возможностей. Начинается все с продажи CD-дисков, содержащих все Миры общего пользования в высоком разрешении, что позволяет экономить время на скачивание и повышает качество картинки. И заканчивается услугами профессионалов, которые по вашему заказу создадут даже не дом и не мир, а персональную Вселенную, полностью отвечающую самым экзотическим запросам. Заманчиво? Наверное, но не для творческих же личностей!..

AW – неохватны. Однако пора закругляться. Наш журнал планирует серию статей об этом явлении, поэтому если оно вас заинтересовало, пишите, что бы вы хотели узнать поподробнее.

ONLINE

В этом Мире небезопасно, и вам предстоит охота на взбунтовавшихся роботов!



ТЫ ТОЖЕ РЕТРО-ГЕЙМЕР?!

...are you ready for total recall?

Н е раз геймерам приходилось слышать из уст старших товарищей истории, которые начинались примерно так: «Вот помню холодным вечером 1985-го...». После чего представители предыдущих поколений игроков очень живо и красочно описывали легендарное время, когда в России только начинали ходить первые компьютерные игры. И естественно, они были намного увлекательнее нынешних...

Да, именно так запомнились ретро-геймерам игры 1983-1993 годов выпуска. А почему бы и нет?! Ведь мегахит *Death Track* – это нынешний *Interstate 76*, *Test Drive 2* – первый *Need for Speed*... Не забудем и первый танковый симулятор *Abrams Battle Tank*, *Commander Keen 1-6* – классику жанра *Arcade*, бессмертный *Digger* и много-много другого...

Кстати! Найти все эти игры в Интернет –

можно, но возникает единственный вопрос: «Где?». Думаю, что «правильные» читатели сначала зададут вопрос: «А что думаешь по этому поводу Онлайн Страны Игр?». Читайте, у нас есть ответы на вопросы.

RU-Net

1) Gamers Ностальжи

http://www.ag.ru/index_nost.htm

«Когда компьютеры были большими, а игры – маленькими». Таков девиз данного сайта. Сама страничка привлекательна тем, что на ней можно узнать все про десятку игр, выпущенных ровно 10 лет назад. Ладно, узнать-то узнали, вот только скачать их не сможем! Жаль...

2) Совсем старенькие...

http://i.am/oldie_fan или <http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/5060/>

На этом сайте представлена та же самая

десятка игр, с которой мы познакомимся на страничке «Gamers Ностальжи». Вот только каждую из них можно «скачать на винт». Среди них *Death Track*, *Cycles*, *Budokan*, *MechWarrior*, *Might & Magic 2*, *Street Rod*, *F-19*, *Abrams Battle Tank*, *Test Drive 2*. Судя по названиям – сайт золотой!

3) Старые Игры

<http://www.hole.ru/~mikel/oldgames/>

По моему мнению, этот сайт по содержательности самый лучший в России. Более 60 игр! Годы выпуска: с 1983 до 1993. На этой странице есть даже *Диггер*, который был чуть ли ни первой игрой, появившейся в России; вся серия *Commander Keen* и *Duke Nukem*, *Prince of Persia*, *Goblins*, *Xenon*, парочка русских игр... Хвалить этот сайт можно долго. Второй такой коллекции в мире нет! Это точно... Посещение строго обязательно!

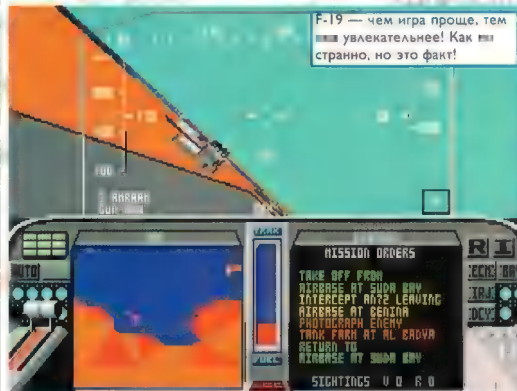
4) Антиквариат всех видов



Великий Death Track... Между прочим, машины полностью трехмерные!



Это Test Drive 2. Игрушка вышла в один год с Death Track, зато машины в ней совершенно плоские



F-19 — чем игра проще, тем увлекательнее! Как странно, но это факт!

<http://members.xoom.com/JekiCk/>

Помимо игр, на этом сайте есть неплохая коллекция старинного софта. Такие проги, как Norton Commander и Windows. Трудно поверить, не так ли? Я тоже не верил, пока ни убедился, что все работает. Сборник же игр — стандартен. Хорошо только то, что тут есть ни кто иной, как сам дедушка Wolfenstein 3D.

5) Старые Игры 2

<http://www.fortunecity.com/under-world/grandtheft/636/>

Конечно, не все старенькие игры пойдут нормально на современных Pentium III. Ведь делались-то они для 286-х! С этой проблемой поможет разобраться данный сайт. На нем имеются две программки-«эмуляторы», которые помогут нормально запустить «старь».

Коллекция игр весьма необычна, есть просто редкие! И Larry 1, и Police Quest. Многие разделы этого сайта находятся в стадии разработки, так что в скором времени игр будет больше, тем более что автор обещает «выложить» всю серию Larry и Police Quest. Для поиска этот сайт наиболее удобен, поскольку все игры делятся по жанрам, чего на других подобных страничках не встречалось. На сервере есть и пароли к старым играм.

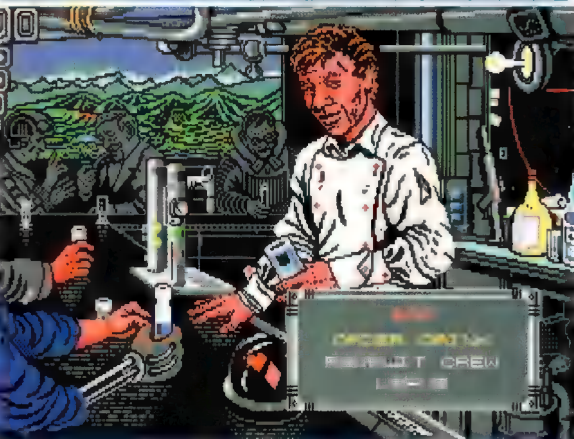
БУРЖУЙ-NET

1) Old Games

<http://www.roes.demon.nl/jan/games.htm>

CM-ONLINE

Многие решили бы, что это квест. На самом деле это MechWarrior — робосимулятор с долей квеста и AD&D



ml

Конечно, в те же годы за пределами России ходили совершенно другие игры, т.к. компьютерная индустрия на Западе была развита сильнее. Этот сайт содержателен, около 100 наименований! Вот только игрушки какие-то особенные, непривычные, на российских сайтах такие редко встретишь. Страница хорошая, если не брать в счет оформление. Настоящему геймеру лучше посетит.

2) Old Games FTP Site

<http://www.worldpassage.net/ftp/pub/>

На этой странице мы можем скачать не только игры под DOS, но и даже разнообразное «старь» под Windows 3.11. Вот только игрушки, прости Господи, дебилные! Какой-то Pong Pong и т.п. Но кое-что из хорошего отыщется и на этом сайте.

Как видите, коллекция антиквариата в RU-Net'e гораздо обширнее и практичнее западной. В любом случае, среди вышеперечисленных игр есть те, которые помогут молодым геймерам хоть как-то понять, во что же играли их родители, а заодно унять припадки ностальгии у старшего поколения...

...Так что ищите в продаже футболки с надписью «Old Games Forever!» Пора!

Выражи купон и получи в клубе "ОРКИ" ТРИ ИГРЫ БЕСПЛАТНО!

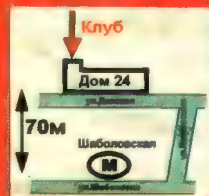
Клуб работает круглосуточно

В нашем клубе вы сможете поиграть в самые интересные игры: ОLANO и LANOL, NetBall, Football, World War, и много другое! И еще больше 50 игр!



ОРКИ
КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
20 РУБЛЕЙ

Местонахождение:
ул. Демкина, д. 24
Телефоны для справок:
(995) 955-9016
(995) 955-9014
(995) 955-9070



ТВОЙ СЛЕД В ПАУТИНЕ

http://www.gameland.ru

ВЕБ-ДИЗАЙН ДИНАМИЧЕСКОГО ИНТЕРНЕТА

Судя по редакционной почте, многим из вас, уважаемые читатели, приходила в голову мысль о создании и размещении в Internet собственных материалов. А кое-кто, отбросив ложный стыд, обращался с просьбой оказать содействие в осуществлении задуманного: открыть страничку Клана, помочь в создании нового игрового ресурса. При этом у подавляющего большинства желающих «проникнуть» в Паутину, как правило, отсутствуют элементарные представления о возможностях предоставляемых сетей. Как следствие, геймеры-интернетчики зачастую не могут даже сформулировать, что именно им хотелось бы получить «на выходе»...

В то же время, при нынешнем уровне развития и обилии средств разработки — HTML-редакторов — «присутствие» в Internet доступно каждому, кто умеет обращаться с компьютером на уровне официальных приложений типа Microsoft Word. А большой плюс этих программ в том, что необходимое количество дополнительных знаний и навыков при их использовании сводится к минимуму...

Эта статья открывает цикл, посвященный присутствию в Internet — созданию Web-сайтов, Web-страниц, подготовке материалов (текстов и графики) для публикации в сети. Мы поможем нашим читателям начать собственное творчество как можно скорее, не вдаваясь на первом этапе в излишние подробности и тонкости процесса. В дальнейшем сами сможете находить интересующую информацию и ресурсы, в изобилии представленные в Сети.

Итак, что же представляют собой те самые Web-страницы, которые вы разглядываете, ползая в Паутине? В принципе, любой текстовый файл, помещенный надлежащим образом на **WWW-сервере**, становится доступным сетевой аудитории. Именно так и обстояли дела в те далекие времена, когда у большинства были лишь электронные доски объявлений и подобные им сетевые средства. С тех пор внешний вид сети изменился кардинальным образом — текст в обычном превратился в гипертекст, в нем добавились картинки и средства multimedia.

Отличительная особенность гипертекста — наличие ссылок (на бумаге ссылка выглядела бы, например, как: «смотри страницу #5»). В электронном же варианте отметка в тексте (гиперссылка) позволяет перейти к требуемому месту нужного документа. Наглядный пример гипертекста — система помощи Microsoft Windows. Для случая Internet различные документы, связанные ссылками, могут находиться на совершенно разных серверах, при этом пользователь не замечает этого — он просто получает необходимый ему документ.

Для создания гипертекста применяется HTML — язык «разметки» гипертекста (HyperText Markup Language). Хотя он и не является языком программирования, его использование требует знания «ключевых слов», параметров, их значений и т.п. Начинать Web-authoring с изучения HTML — шаг в правильном направлении, особенно если подходить к делу с профессиональной стороны, но... в времени это займет немало! Для тех же, кому необходимо скорейшее создание собственного «продукта», минуя стадию напряженного образовательного процесса, существуют средства визуальной разработки Web-страниц, реализующие принцип WYSIWYG (What You See Is What You Get — «что видишь, то и получаешь»). Принцип этот лежит, например, в основе Microsoft Word — можно форматировать текст, вставлять в него изображения и немедленно видеть происходящие изменения, будучи уверенным, что принтер выведет точно то, что вы сотворили. При этом совершенно не требуется знать, как устроены файлы Microsoft Word.

Почти так же обстоит дело и с визуальными средствами разработки Web-страниц. Геймеру-дизайнеру не нужно знать HTML, а следует лишь использовать команды форматирования текста и надлежащим образом разместить графическую, текстовую и иную информацию и расставить ссылки. Программа сама создаст готовый к употреблению файл в формате HTML.

Однако еще раз подчеркнем, что из вышесказанного не следует, что знание HTML излишне. Рано или поздно захотите получить полный контроль над тем, что делаете. И вот тут-то придется «поработать с HTML руками», т.е. редактировать вручную. Поэтому старайтесь творчески подходить к процессу Web-authoring а, не рас-

считывая HTML как «черный ящик».

В дальнейшем мы изучим HTML с его элементами более подробно. Пока же поговорим в наиболее популярных средствах визуальной разработки содержимого Web-серверов.

СРЕДСТВА ВИЗУАЛЬНОЙ РАЗРАБОТКИ

Хотя для непосредственного редактирования HTML-файлов (читай: web-страниц) можно использовать даже Windows Notepad, средства визуальной разработки — обычно весьма сложные приложения. Их выпускают солидные компании, такие, как Microsoft, Adobe и т.п. Кстати, и большинство последних версий издательских программ (для простоты отнесем к ним и Microsoft Word) позволяет экспортировать созданные в них макеты в формат HTML. Однако эта функция для них не основная и реализуется нехорошо, не лучшим образом. А по-



тому мы призываем начинающих дизайнеров использовать программы, специально предназначенные для разработки Web-страниц.

Microsoft FrontPage Express

Разработчик: Microsoft
Текущая версия: 5.0 (2.0.2.1131)
Коммерческий статус: Распространяется бесплатно в составе Microsoft Internet Explorer 5.0
WWW-адрес: <http://www.microsoft.com/frontpage/>

FrontPage Express — «облегченная» версия программы Microsoft FrontPage (см. ниже), входящая в комплект поставки Microsoft Internet Explorer 5.0. Она содержит практически все необходимые для создания собственных Web-продуктов средства. Программа обладает традиционными для офисных приложений Microsoft интерфейсом, что облегчает ее использование. Автору необходимо лишь набрать текст, применить нужное форматирование, вставить изображения и расставить ссылки.

Microsoft FrontPage

Разработчик: Microsoft
Текущая версия: 2000 (4.0.2.2717)
Коммерческий статус: Коммерческий продукт; входит в состав Microsoft Office 2000
WWW-адрес: <http://www.microsoft.com/frontpage/>
Демо-версия: <http://www.microsoft.com/frontpage/trial/default.htm> (45 дней)

Полная версия FrontPage предоставляет существенно больше возможностей автору: создание фреймов, динамическое HTML, использование абсолютного и относительного позиционирования элементов, использование библиотек визуальных стилей и многое, многое другое. Интерфейс программы по-прежнему прост и нагляден, позволяя управлять ей даже малоподготовленному пользователю.

Помимо визуального редактора Web-страниц, существенной частью программы являются инструменты управления структурой сайта. Так режим Navigation дает



возможность просматривать и редактировать «взаимосвязи» между web-страницами, составляющими сайт.

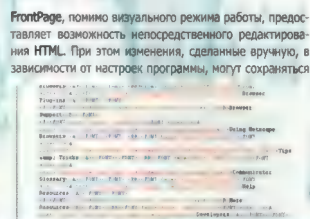
Режим Hyperlinks отслеживает гиперссылки как внутри сайта, так и ведущие «наружу». При этом отмечаются неработающие («сломанные») гиперссылки, чтобы ав-

тор мог увидеть их и устранить причину.

В составе программы имеется также богатый инструментариум работы с графическими изображениями, позволяющий изменять импортированные файлы. Эти

средства дают возможность располагать картинки на странице, поворачивать и менять их размеры, регулировать яркость и контрастность изображений, применять специальные эффекты.

FrontPage, помимо визуального режима работы, предоставляет возможность непосредственного редактирования HTML. При этом изменения, сделанные вручную, в зависимости от настроек программы, могут сохраняться



или изменяться в соответствии с заданными правилами. Эти изменения немедленно отображаются на экране при переходе в режим визуального редактирования. Напомним, что режим редактирования HTML незаменим, когда требуется внести тонкие поправки в текст HTML.

Microsoft FrontPage имеет встроенные средства для повышения содержимого сайта с сервера в его частичного/полного обновления. Публикация web-содержимого может осуществляться как по HTTP, так и по FTP (что характерно для большинства провайдеров).

В общем и целом, Microsoft FrontPage — мощное средство web-authoring'a, вполне пригодное и для обучения начинающего пользователя. Не следует, однако, злоупотреблять предоставляемыми возможностями без детального ознакомления с механизмом их действия. А то вместо совершенствования веб-узла можно добиться появления множества ошибок, вплоть до полной потери функциональности.

Adobe PageMill

Разработчик: Adobe
Текущая версия: 3.0
Коммерческий статус: Коммерческий продукт
WWW-адрес: <http://www.adobe.com/prodindex/pagemill/main.html>
Демо-версия: <http://www.adobe.com/prodindex/pagemill/demodnld.html>

Известная разработчик в области издательских технологий компания Adobe предлагает мощный инструмент для визуального создания web-содержимого — Adobe PageMill. PageMill предоставляет все необходимое для создания web-страниц и поддержки web-сайтов. Основные функциональные достоинства PageMill таковы:

Создание web-страниц:

- Использование технологии WYSIWYG;
- Поддержка технологии Drag-and-Drop;
- Работа с фреймами;
- Создание и форматирование таблиц.

Управление сайтом:

- Обзор файлов сайта подобно Windows Explorer;
- Автоматическое обновление ссылок;
- Графическое представление ссылок (визуальная карта сайта).

Adobe PageMill имеет встроенный редактор HTML — средства для помещения «колючей» продукции с сервера провайдера. В комплекте с PageMill поставляется облегченная версия графического редактора Adobe Photoshop, а также библиотека шаблонов, картинок и анимаций.

Macromedia DreamWeaver

Разработчик: Macromedia
Текущая версия: 2.0
Коммерческий статус: Коммерческий продукт
WWW-адрес: <http://www.macromedia.com>
Демо-версия: <http://www.macromedia.com>

Компания Macromedia известна многими программными продуктами, например, FreeHand и Director. Программное средство DreamWeaver выполнено в стиле, традиционном для



ON-LINE

www.radio.ru

radi.ru

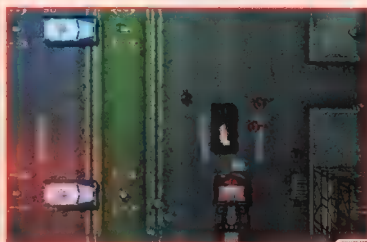
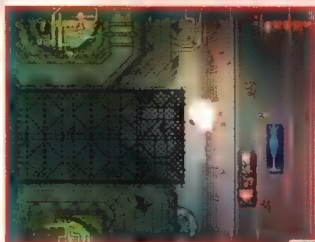


КРИМИНАЛ СВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА



GRAND THEFT AUTO 2

Платформа: PC, Playstation
 Жанр: пособие для автогонщиков
 Издатель: Gathering Of Developers (Rockstar Games)
 Разработчик: DMA Design
 Онлайн: <http://www.gta2.com/>
 Дата выхода: 22 октября 1999



шедшего магната, дало Zaibatsu практически неограниченную власть над людьми.

Н

Вячеслав Назаров

у, граждане алкоголики, хулиганы, тунеядцы... Кто хочет сегодня поработать? Никто? Ну и пожалуйста. Идите разбираться с несчастными, вставшими на пути у вашего босса, занимайтесь частным извозом бандитов, воруйте машины, оставленные беспечными хозяевами вне сейфов-ракушек, взрывайте полицейские участки... Но знаете, что наслаждаться жизнью во Вселенной Grand Theft Auto – игры, вышедшей больше года назад, вам осталось не так уж и долго. Буквально до октября сего года. Ведь кому тогда захочется играть во что-либо еще, кроме как в Grand Theft Auto 2, которую Gathering of Developers обещает выпустить в середине осени? Судя по информации, добытой нами, таких отщепенцев практически не должно быть. Ведь игра станет «Огромным шагом вперед по сравнению с Grand Theft Auto», – как заявил Сэм Хаузер, являющийся президентом компании Rockstar Games, планирующей выпустить продолжение криминальной истории.

ГОРОД ПАДШИХ АНГЕЛОВ

Стоит ли говорить о том, что один из главных городов страны-вдохновительницы НАТО Лос-Анджелес к ангелам никакого отношения не имеет. А если и имеет, то исключительно к падшим. В Grand Theft

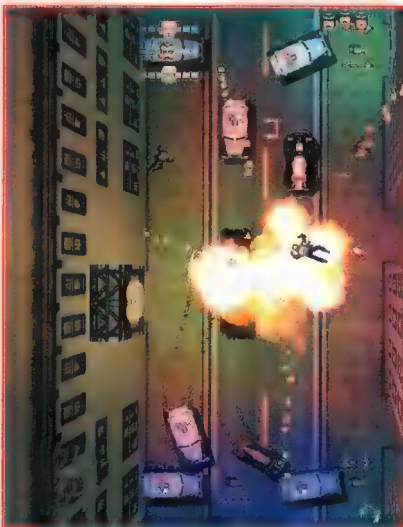
Auto 2, переносящей нас в недалекое будущее, это становится совершенно очевидно. Как и любой нормальный мегаполис, город переполнен представителями всех рас, вероисповеданий, цвета волос и размеров обуви. Причем каждая группа из всех сил пытается подчинить себе одной этот урбанистический ад. Русская диаспора, японская якудза, малограмотные фермеры, выбравшиеся в большой город, религиозные фанатики-кришнаиты и просто сумасшедшие маньяки мечтают контролировать весь Лос-Анджелес, заведовать всеми видами нелегального бизнеса. Они имеют врагов, а некоторые беспринципные банды – даже друзей, ■■■ лидеры, все без исключения страдающие шизофренией, представляют угрозу даже для самых преданных им людей.

ОЛИГАРХИ ФОРЕВЕР

Если бы все беды Лос-Анджелеса ограничивались лишь бандитствующими элементами, то город был бы весьма милым и симпатичным местом. Но не обошлось дело и без жестоких компаний, по сути сконцентрировавших в своих лапах всю власть в городе. Главной легальной злодейкой в Grand Theft Auto 2 является огромная корпорация Zaibatsu. Управляя правительством как марionеткой и контролируя общество при помощи сверхпопулярного разрешенного «легкого» наркотика, она сосредоточила у себя колоссальные финансовые ресурсы. А производство наркотика в виде леденцов для детей, пищевых добавок, апельсина, жвачек и во всех остальных формах, какие может только придумать фантазия сумас-

И ПОЛИЦИЯ КОНЕЧНО, КАК В КИНО ВСЕГДА, УСПЕЛА

Полиции в Лос-Анджелесе будущего много. Пожалуй, даже больше, чем милиции в Москве, хотя это и сложно представить. Методы их работы достаточно просты – сначала пристрелить, ■ затем, по возможности, разобраться в сути дела. Эти сатрапы не только патрулируют улицы, замая в участки любого, с кого можно вытрясти некоторую сумму денег, но и вынюхивают секреты лос-анжелесского дна, работая под прикрытием. В состав полицейских сил входят и SWAT-отряды, и даже целые военные подразделения. Как говорят сами гнусные полисы, они здесь для того, «чтобы очистить улицы от таких отбросов, как вы». Так что будьте осторожны и старайтесь не вставать на пути у серых братьев.





Таким образом, Лос-Анджелес в *Grand Theft Auto 2* представляет собой довольно мрачное местечко, находящееся под пятой гигантских компаний. Его улицы наводнены криминальными элементами и полицией, пытающейся с ними бороться, в то время как гнилая интеллигенция предпочитает отсиживаться в своих каморках. Грабители, проститутки, сутенеры, угонщики автомобилей — основной контингент, с которым вам предстоит общаться в игре. В таком мире у вас появится масса врагов, старающихся свести с вами счеты, но, обладая некоторым количеством серого вещества в черепной коробке и достаточно шустрым автомобилем, которые в избытке стоят на улицах города, можно избежать очень многих проблем. Получится ли у вас стать великим автомобильным вором? Будущее в Лос-Анджелесе покажет...

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ?

Несмотря на всю свою оригинальность и притягательность игрового процесса, *Grand Theft Auto* с графической стороны выглядел достаточно убого. *Grand Theft Auto 2* также, к сожалению, не станет откровением для любителей роскошных визуальных эффектов. Но разработчики все же приложили массу сил для того чтобы игра выделялась не только своим внутренним миром, но и обладала привлекательной формой. Движок был в значительной степени переработан, что позволило сделать графику в *Grand Theft Auto 2* намного более четкой и детальной, чем в его прародителе. По словам Сэма Хаузера, в грядущую новинку была добавлена система освещения в реальном времени, создающая очень симпатичные эффекты. Кроме этого, в *Grand Theft Auto 2* одновременно на экране смогут оказаться до 200 персона-



жей, что обещает возможность участия в самых драматических событиях.

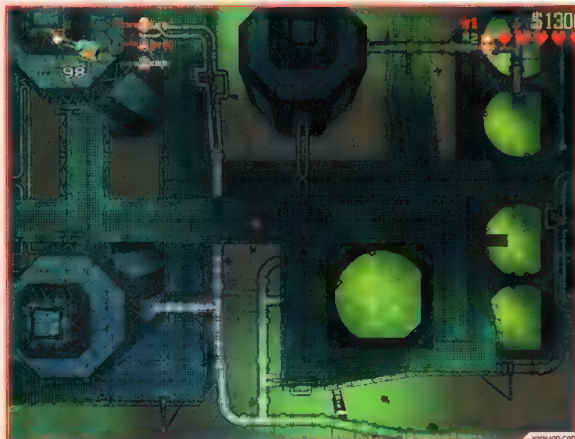
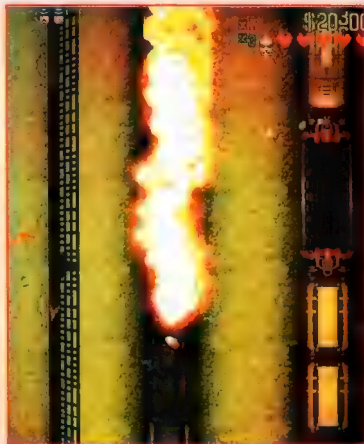
Говоря о визуальной стороне игры, нельзя забывать и о звуковом сопровождении к ней. И уж музыка в *Grand Theft Auto 2* однозначно будет находиться на самом высоком уровне. Уже достоверно известно,

что Rockstar Games подписала соглашение с известным музыкальным лейблом Moving Shadow Records на предмет использования в игре композиций исполнителей, записывающихся на нем. Впоследствии Moving Shadow планирует выпустить большим тиражом саундтрек к игре. Пока точно не известно, каким он окажется, но, зная, что владельцем лейбла является Роб Плэйфорд, выступавший продюсером двух альбомов англичанина Голди (Goldie), работающего в стиле «trance-hop», можно сделать весьма определенные выводы.

ТАКОВА УЖНАША БАНДИТСКАЯ ДОЛЯ

Grand Theft Auto 2 продолжает лучшие традиции первой части игры. В роли беспринципного бандита, специализирующегося на угонах всевозможного транспорта, вам предстоит потом и кровью зарабатывать себе на булку с маком и бутерброд с гашишем. Для этого придется трудиться на одну из семи банд, борющихся за место на вершине воровского Олимпа. Среди потенциальных работодателей можно назвать якудзу, «ученых», «психов», «фермеров», Zaibatsu, кришнаитов и, конечно, русскую мафию. Работая на этих суровых парней, вы будете заниматься самыми грязными делишками, безмерно радуя своего босса удачными попытками уделывать конкурентов. Вообще, криминальный мир довольно сложная система, но и в ней необходимо разбираться, если вы планируете прожить в Лос-Анджелесе больше пары часов. Например, выполнение очередного задания для Zaibatsu может серьезно подорвать отношения с «фермерами». А если чрезмерно достать кришнаитов, то они наверняка попытаются устранить вас любой ценой. В этом случае своему земляку помогут русские, конечно, если в прошлом вы





тять несколько баксов является продажа мороженного или хот-догов, но, разумеется, лишь в том случае, если вы угнали грузовичок мороженщика или продавца «горячих собак».

УМНАЯ ПОЛИЦИЯ

Не удивляйтесь. Может быть, в самом деле есть где-нибудь честные гаишники, умные милиционеры... И это только ваши проблемы, если ■■■ с ними никогда не встречались. А вот разработчики *Grand Theft Auto 2* знают таких персонажей, хотя более вероятно, что они просто

воспользовались своей богатой фантазией. В игре существует четыре типа полицейских. Рядовые бойцы пытаются наводить порядок ■■■ улицах, но если у них возникнут проблемы, то вам предстоит столкнуться с американским ОМОном, который там называется SWAT. Если и ■■■ удастся вас уgomонить, то из тени на сцену выйдут агенты ФБР, которые устроят настоящую охоту, не щадя ни себя, ни мирных жителей. В случае вашей колоссальной живучести в бой пойдет тяжелая артиллерия, стоящая на вооружении у армейских соединений. Но как бы ни складывались события, AI служителей Фемиды находится ■■■ очень высоком уровне. Кинули в лету времена, когда вас пытались остановить детскими заслонами, а полицейские водители управляли машинами не лучше выпускника кукуевской автошколы. В новой игре их мастерство многократно возросло, ■■■ лучшим

оказывали им некоторые услуги.

В отличие от *Grand Theft Auto*, где вам приходилось путешествовать из города в город, во второй части игры все действия будут происходить на территории Лос-Анджелеса. Однако город поделен на районы, которые контролируют банды, перечисленные чуть раньше. Поэтому, выполняя то или иное задание, надо тщательно планировать свой маршрут ■■■ стараться объезжать стороной «вражеские» кварталы. Но если вы вдруг заблудились, то сориентироваться поможет настенная живопись, которой бандоки помечают свои зоны, а также машины, принадлежащие им. Поэтому, когда увидите здоровую улыбающуюся морду, не спешите радоваться тому, что попали к добрым ■■■ хорошим людям (подобные товарищи никогда не пишут на стенах) — это всего лишь район «психов»...

Еще одной новинкой в игре обещает стать появление целой армии конкурирующих автогонщиков, которые могут запросто угнать вашу собственную машину, когда вы отлучитесь купить себе еще пару ящиков пива «Старый мельник». Благодаря этому в *Grand Theft Auto 2* появляется совершенно новый элемент. Отныне вам придется постоянно оглядываться и ежесекундно бегать проверять своего железного коня, чтобы какой-нибудь малолетний идиот, вообразивший себя КрюТим хАкерОМ сигнализаций, не угнал его. Что ни говорите, но плохо мы еще воспитываем нашу молодежь...

Grand Theft Auto 2 вообще переполнен самыми разнообразными новинками, обещающими многие часы интересного времяпрепровождения. Если вы угоните у таксиста его орудие труда, то люди, не подозревая, во что они ввязываются, будут садиться в уже ваше такси в надежде доехать куда-нибудь. Однако уже после нескольких столкновений они станут владать в истерику ■■■ удирать со всех ног, как только машина сбавит скорость. Другим способом зарабо-

способом избежать неприятностей является уже перекраска машины и смена номеров.

МАГАЗИНЧИК УЖАСОВ

В подобных заведениях похитители чужого автотранспорта смогут не только сменить цвет автомобиля, но ■■■ модернизировать его коренным образом. Именно здесь придется заниматься закупкой вооружения и прочих полезных вещей. Разработчики пока не анонсировали, какое именно оружие будет в *Grand Theft Auto 2*, но обещают, что с его помощью можно будет уничтожить практически все, начиная с пешеходов и вражеских машин ■■■ заканчивая мостами и целыми небоскребами.

Что касается самих автомобилей, то их лучше всего описать фразой: «машины 50-ых в XXI веке». Автомир будет представлен самыми разнообразными машинками, машинами ■■■ машинищами. Среди них и дохленькие электромобили, и мощные дизельные тягачи, лижонские спортивные машины ■■■ настоящие дорожные монстры. Не говоря уже о полицейских стальных лошадах, способных стереть с лица земли любое средство передвижения. Однако могу поделиться секретом: подобная техника совершенно не способна выдержать лобового столкновения с маломальски серьезным грузовиком. Модели всех автомобилей в *Grand Theft Auto 2* отличаются очень высоким уровнем детализации, что превращает каждую из них в маленький шедевр компьютерного автомобилестроения.

Grand Theft Auto 2 на данном этапе разработки выглядит многообещающей игрой. Она, будучи дополнена целым рядом элементов, касающихся как технической стороны, так и самого игрового процесса, сохраняет всю притягательную атмосферу криминального веселья оригинала. А это значит, что у всех любителей покатайтесь на ворованной машине есть серьезный повод для оптимизма.

СИПРЕVIEW





ПЛОХАЯ КАРМАНОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТΙΑ



Крутой полет — первый полет.
Скорая высадка — вторая

CARMAGEDDON THE DEATH RACE 2000

Платформа: PC
Жанр: гоночные/реалити-автоспорт
Издатель: Torus Games
Дата выхода: 28 января 1999
Сайт: <http://www.sci.co.uk/>



У

же на ранних стадиях разработкам Carmageddon The Death Race 2000 выглядит фантастично. И после того, как все заявленные нововведения будут реализованы, игра буквально потрясет мир компьютерных развлечений. Это одним из достоинств Carmageddon The Death Race 2000 почти наверняка станет **Игрой №1 Ultimate PC**.

Второй полет — первый полет.

Вот только процесс разработки не тронется. Не только еще много нововведений, стремительно культовый Carmageddon, еще дышит на колесах. Апокалипсиса из 1998 года, который уже собрал очередное продолжение. Имя же Carmageddon The Death

Рассказывая о том, как Carmageddon 2 были созданы в студии Stainless Software и многое изменилось в Carmageddon 2. Не будем вдаваться в подробности, скажем лишь, что Carmageddon 2 были созданы в студии Stainless Software и многое изменилось в Carmageddon 2. Не будем вдаваться в подробности, скажем лишь, что Carmageddon 2 были созданы в студии Stainless Software и многое изменилось в Carmageddon 2.

НОВЫЙ ДВИЖОК ДЛЯ МАШИНЫ

Вот только процесс разработки не тронется. Не только еще много нововведений, стремительно культовый Carmageddon, еще дышит на колесах. Апокалипсиса из 1998 года, который уже собрал очередное продолжение. Имя же Carmageddon The Death

Игра Carmageddon The Death Race 2000 будет давать 30 FPS (frames per second). Хотя не обязательно, ведь три вида статистики. Хотя не обязательно, ведь три вида статистики. Хотя не обязательно, ведь три вида статистики.

Игра Carmageddon The Death Race 2000 будет давать 30 FPS (frames per second). Хотя не обязательно, ведь три вида статистики. Хотя не обязательно, ведь три вида статистики. Хотя не обязательно, ведь три вида статистики.



Создавая Carmageddon TDR 2000, ты обеспечишь программу загрузки. По их движок будет автоматически распознавать тип процессора и соответствовать желаниям свои. Твои супер-компьютер Центра Управления TDR 2000 включит на максимум все заложенные в эффекты. Ты же в недрах печатающей машинки с монитором и огладевши: по подальше и приняв очень азартный вид, что все жизнь мента с такой

КАКИЕ СКАЗКИ

Ты не только голословным, Carmageddon TDR 2000 переходу к конкретным эффектам и прочим может. Ты же в недрах печатающей машинки с монитором и огладевши: по подальше и приняв очень азартный вид, что все жизнь мента с такой

Ваш e-mail



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

Z-MAIL - универсальный почтовый сервис
от компании "ZENON N.S.P."

Суперпочта - \$1!

- почтовый ящик на доменах @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru
- 5 Mb дискового пространства для хранения почты

■ все почтовые протоколы
И многое другое, всего за \$1 в месяц!

Small WWW Z-site 5 Mb - \$1

E-mail: support@zmail.ru

тел.: (095) 250-4629

Специальное предложение - \$5 в месяц:
полный почтовый сервис,
small WWW Z-site 250 Kb

20 * часов доступа до почтового ящика

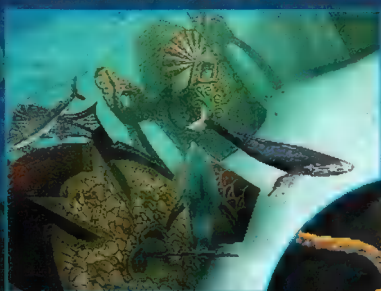
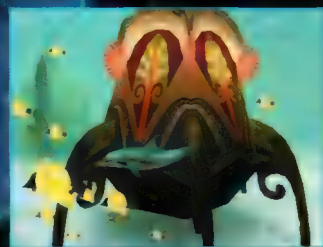
* (для абонентов в г. Москве)

WWW.ZMAIL.RU



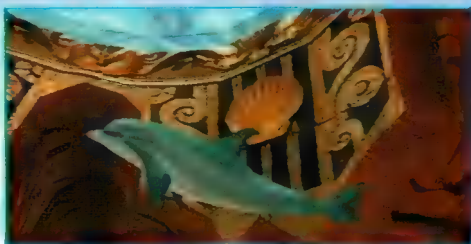


ECCO STRIKES BACK



ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Платформа: Dreamcast
 Жанр: приключение
 Издатель: Sega
 Разработчик: Sega Europe/Appaloosa
 Онлайн: www.sega-europe.com
 Дата выхода: 2000



З

Борис Романов

ащитник будущего»: именно так переводится название долгожданного продолжения одной из самых популярных приставочных игр от Sega, которое должно появиться на прилавках магазинов в следующем, самом ответственном для данной компании, году. Ведь именно тогда, а совсем не сейчас, Sega действительно придется в буквальном смысле этого слова защищать свое будущее от надвигающейся угрозы в форме новой сверхмощной игровой системы от Sony. И защищать ей его придется именно такими играми, как Ecco, которые одновременно напоминают нам о днях былой сеговской славы, с другой стороны, всем своим видом просто кричат о своей принадлежности к пресловутому «новому поколению» игр и приставок.

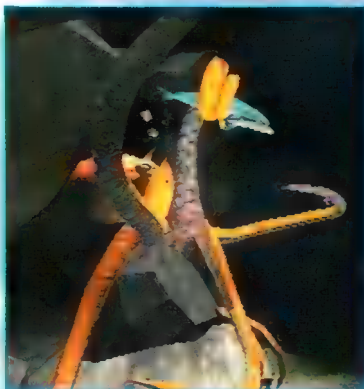
И, судя по всему, один из наших любимых дельфинов, безусловно, не без помощи своих «друзей», действительно сможет защитить будущее породившей его компании. Все дело в том, что его новые трехмерные приключения выглядят настолько визуально привлекательными, что не вызывают абсолютно никаких сомнений в их будущей суперитивности (или хотя бы хитовости). Но, кроме невероятного дизайна и «живой» анимации, новый Ecco the Dolphin принесет нам в следующем году также и непревзойденный дух подводных приключений, без которого мы неизвестно как обходились на протяжении последних нескольких лет.

Кстати, и как мы без них могли так долго жить? Да, и, вообще-то, довольно легко. Ecco the Dolphin, впервые появившийся на 16-ти битной сеговской приставке ни за что не смог бы получить вторую, трехмерную, жизнь и одной из существовавших ранее платформ (тем более на Saturn'e). Не мог он появиться и в двухмерном виде, поразив нас своим «великолепным игровым процессом», который никогда не был главной составляющей успеха Ecco the Dolphin. Ведь на самом деле Ecco никогда не был просто игрой. Это был так называемый «experience», порождавший нас невероятные ощущения, которые прек-

расно скрывали любые недостатки игрового процесса.

К нашему превеликому удовольствию, Ecco the Dolphin: Defender of the Future разработчиками определенно удалось воссоздать всю ту магию, которая окружала игры из этой серии, и сделать это без какой-либо помощи отца-основателя этой серии, работающего сегодня своей собственной компанией And Now над совершенно иными проектами, одним из которых является засекреченная трехмерная адаптация его старинной 16-битной игры Chakan. Начиная от потрясающих по своему дизайну загадочных подводных миров и заканчивая неподражаемой анимацией всех его обитателей, все в новом Ecco буквально кричит о том, что этой игре нас ждет нечто совершенно фантастическое и действительно потрясающее. В каждом кадре показанной Sega Europe демки Defender of the Future видна чуть ли ни какая-то неземная работа художников, в каждом движении дельфина проглядывается просто титаническая работа талантливых программистов (и не подумавших, что все они являются гражданами когда-то дружественной Венгрии) и с каждой секундой знакомства с этим проектом растет неподдельная уверенность в том, что именно эту игру мы будем вскоре ждать ничуть не меньше, чем какую-то там Shenmue. И пусть

все вышеоказанное можно смело назвать всего лишь первым впечатлением, будем надеяться, что в конце концов оно не окажется обманчивым. Уж очень сильно хочется верить, что мы действительно сможем в следующем году погрузиться в пучину придуманных сеговскими дизайнерами океанов с такой же радостью, с какой сегодня мы на них просто смотрим. И все потому, что когда-то появивший в десятку своим революционным дизайном и нестан-



дартным подходом к приключенческим играм знаменитый Ecco the Dolphin, ради которого было грех лет так пять тому назад приобрести ужасно поповский MegaDrive, оказался в конце 90-х годов все таким же актуальным, как и раньше. А это, согласитесь, удаётся далеко не каждой переработке когда-то популярной игры.

Но для тех из вас, кому словосочетание Ecco the Dolphin ничего не говорит, стоит, наверное, рассказать не только о наших эфемерных ощущениях, но и перечислить все те факты, которые нам стали известны по поводу этой игры.

Итак, начнем с того, что в основе нового проекта под именем Ecco the Dolphin будет лежать целых две взаимодополняющих «игры», каждая из которых была рассчитана на свою аудиторию. Во-первых, для тех из нас, для кого Defender of the Future станет первым знакомством с миром Ecco the Dolphin, либо вообще с целым миром видеогр, разработчики предлагают, для начала, просто попытаться получить удовольствие от нахождения в под-





Читайте в восьмом

НОВЫЕ Official PlayStation

Новости PS и PS 2

XMT

Wipeout 3

Rulez

Namco

Ace Combat 3

Point Blank 2

Tekken Tag Tournament

Star Ixiom

Dragon Valor

Pacman World

Конкурс Namco

В Разработке

G-Police Weapons of Justice

Vandal Hearts 2

Silicon Valley

Wild Arms 2

Dew Prism

Tenchu 2

Die Hard Trilogy 2

Mission Impossible

Indiana Jones

Formula 1'99

Gekido

Tricks N Treasures

Tarzan

Megaman Legends 2

Hot Wheels

Vagrant Story

Обзор

Ape Escape

Driver + конкурс

Croc 2

Omegaboost

V-rally 2

Evil Zone

Big Air

Bloody Roar 2

Тактика

Warzone 2100

Driver

Коды

Письма



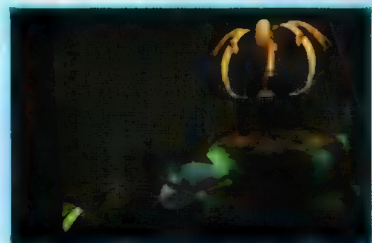
в одном мире — теле симпатичного дельфинчика. Иными словами, нам будет перво-наперво предложено просто поплавать, поиграть с различными возможностями, которыми будет наделен Ecco, научиться исполнять различные трюки и взаимодействовать с окружающим его миром. А для того чтобы эта часть игры не показалась нам занудной и малоинтересной, Appaloosa — Sega обещают населить мир данной игры просто огромным количеством различных обитателей океана, каждый из которых будет служить не просто красивой декорацией. По задумкам создателей этой игры, любой живой объект, который сможете встретить на своем пути, будет по-своему относиться к нашему главному герою и, соответственно, будет вести себя с ним по-своему. Трюковая же часть Ecco the Dolphin также не останется без внимания. И хотя количество различных движений, которые будут доступны игрокам в этом проекте, пока не оговаривается, один тот факт, что на использовании различных возможностей дельфина Sega намерена построить сразу несколько полноценных мини-игр, говорит о многом. Ну и, наконец, самая главная особенность данного проекта, именно его невероятно качественное графическое оформление, к которому явно приложил свою руку не один талантливый художник, позволит, по идее, любому игроку получить простое и незамысловатое удовольствие только лишь от его созерцания. Не знаю, как вам, в тем же японцам это явно придется по душе.



Вторая же «часть» Defender of the Future, которая будет нацелена уже на ветеранов игрового движения, будет представлять собой практически типичную приключенческую игру, представляющую собой одну сплошную головоломку. Другое дело, что заставить дельфина под водой искать какие-то ключи или нажимать различные кнопки, разработчики, конечно, не могли. Нет, безусловно, что-то подвигать или кого-то там убить нам в конце концов придется, только такие решения проблем не будут особо приветствоваться правилами игры. Основная часть головоломок будет решаться при помощи взаимодействия с обитателями подводного мира. С кем-то придется поговорить, как в предыдущих частях Ecco, с кем-то придется «подружиться» для того чтобы затем использовать их возможности в своих корыстных целях. В общем, обычные для приключенческих игр головоломки нам вскоре придется решать довольно необычными методами.

Не менее важным, чем качество и количество головоломок, для сегодняшнего игрока является продолжитель-

ность игры, которая для многих почему-то является чуть ли не основной причиной покупки того или иного продукта. Специально для таких вот игроков Sega приняла решение сделать из Ecco не только красивую, но и действительно гигантскую игру, на прохождение которой можно будет потратить несколько десятков часов. Сами



разработчики не без гордости заявляют, что для того чтобы просто проплыть из одного «конца» игры в другой, нам придется потратить чуть ли не целый день. И это, заметим, без учета потраченного времени на решение головоломок.

Кстати, о мире игры. Как таковых, «уровней» в Ecco the Dolphin: Defender of the Future не будет. Вместо этого нам предложат побывать в нескольких различных по тематике «мирах», каждый из которых будет включать в себе по несколько зон. Все эти зоны и миры будут каким-то там образом объединены в единое целое, и все для того чтобы нас не покинула иллюзия нахождения в настоящем подводном мире, пусть даже и слишком красивом. То же самое можно будет сказать и про самого дельфина, который будет выглядеть в игре практически как живой, только значительно лучше, но об этом мы уже, кажется, пару раз говорили.

Ну и, наконец, для полного комплекта и в соответствии с последней модой на кинематографичность, Sega приняла решение снабдить продолжение одной из своих самых популярных игр профессионально написанной историей (или, по крайней мере, так говорит сама Appaloosa). Без она будет вложена в мир Ecco the Dolphin, который и без истории выглядит более чем кинематографично, мне лично пока не ясно. Однако нам дополнительно известно, что для написания сюжета Sega начала за большие деньги какого-то там известного писателя-фантаста. Будем надеяться, что он не станет сочинять детскую сказочку про умного дельфинчика, хотя история в таких играх, на самом деле, никогда не играла главных ролей.

Вот такую вот богатую и масштабную, а, самое главное, невероятно красивую игру готовит нам к следующей весне неугомонная Sega. И хотя «следующая весна» в случае с новым Ecco the Dolphin, скорее всего, превратится в «следующую осень», жаловаться на это мы особо не будем. Быстро ведь только кошки да томбейеры рождаются, а совсем не дельфины. Так что будем надеяться на лучшее и ждать. А что нам еще остается делать?

**ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...**



Игр: 431, демо-версий: 222, апдейтов: 122

www.gameland.ru



ЗИМНИЕ СКАЗКИ BIOWARE



...А драконы будут?

Из официального FAQ по Neverwinter Nights

NEVERWINTER NIGHTS

Платформа: PC, Mac
 Жанр: On-line CRPG
 Издатель: Interplay
 Разработчик: Bioware
 Дата выхода: IV квартал 2000 года
 Онлайн: <http://www.bioware.com/nwn/index.html>



Сергей Арегагин

В Bioware можно не любить. Но Bioware нельзя не уважать. Пусть даже за их неокрепшими плечами всего-то ничего проектов, но зато каких проектов! Достаточно даже одного Baldur's Gate, который оказался аккурат тем, что и было обещано. А ведь обещали ни много, ни мало – самую мощную, самую эффектную и самую глобальную инкарнацию AD&D для компьютера!

Сознаюсь, был грешен, не верил анонсам. Как-то уж было все очень масштабно, грандиозно, не побоюсь этого слова – помпезно. Но результат, повторяюсь, оказался до деталей верен. За это наши восторженные «спасибо» и отданные голоса в топ-чартах.

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО – «ON-LINE»

Итак, о главном «ролевом» событии августа. В начале последнего месяца лета, экстравагантная Bioware вновь потрясла мир своим анонсом. На сей раз рассекретила Neverwinter Nights – трехмерная RPG, базирующаяся на правилах AD&D новейшей третьей редакции. И не просто RPG, а он-лайновая RPG.

Подождите скептически улыбаться. Не спорю, он-лайновых проектов ныне поразвелось – сингл-ролевого упустить негде. Но то, что задумала Bioware прецедентов пока не имеет. И возможно, долго еще не будет иметь.

Читайте внимательно. Neverwinter Nights задумывается как полный аналог настольной игры – со своим миром, приключениями, заклинаниями, бестиарием, игроками и ведущим! Т.е. компьютер в данном случае призван олицетворять собой не более чем листок бумаги и набор кубиков. Ну быть может, еще в добавление к этому – набор игровых модулей и по-настоящему универсальный редактор. Все! Реальные игроки и не менее реальный ведущий останутся точно таким же как и в настольных RPG.

За счет чего такое возможно? Благо есть Интернет и сопутствующие технологии, которые и позволяют сражаться рука об руку людям, находящимся в разных уголках планеты. А еще есть талантливые разработчики.

Недооценить смелый подход Bioware невозможно. Пока Black Isle пытается сотворить что-то оригинальное на неоригинальном движке Infinity (Planescape: Torment), разработчики же Baldur's Gate решили взять начного более серьезный старт. И дай им бог не сойти с дистанции.

А ДРАКОНЫ БУДУТ?

Позволю себе напомнить, что Baldur's Gate основывался на правилах AD&D второй редакции. Neverwinter Nights, как детище более прогрессивное и современное, вовсе оперирует правилами третьей редакции. Не вдаваясь в подробности и слегка упрощая реальную ситуацию, последнюю редакцию можно рассматривать как аддон к предшественнице. Появились новые расы, классы, заклинания, монстры, скиллы, а основная статистика осталась практически без изменений.

Генерация персонажа в Neverwinter Nights практически в точности копирует аналогичный процесс в Baldur's Gate. По-прежнему можно задать любой параметр будущего героя – от цвета волос и кожи до реплик и портрета. Пожалуй, единственным существенным отличием станет более расширенный набор рас и классов, которых, в соответствии с новыми правилами, будет семь и двенадцать штук соответственно. Более конкретно – к шести привычным расам (люди, эльфы, полуэльфы, дварфы, гномы и халфлинги) добавлены полуорки (half-orc), а к восьми классам (волшебники, клерики, паладины, друиды, рейнджеры, воины, воры и барды) – колдуны, варвары, монахи и убийцы (sorcerer, barbarian, monk, assassin).

Однозначно решен вопрос с экипировкой персонажа сразу двумя видами оружия. Третья редакция гласит, что такой персонаж (разумеется, только при наличии соответствующего скилла) получает дополнительную атаку в каждом раунде. Но это еще не все. В доверок к двойному оружию появится возможность (скиллы?) обезоруживать противника, парировать его атаки и производить сигнальные выстрелы.

Но давайте мыслить шире. Уж если мы играем практически в настольную игру, то почему мы должны слепо идти шаг за шагом, создавая своего героя? Почему бы не стать, к примеру, монстром или какой-либо другой божьей/дьявольской тварью?

Neverwinter Nights не накладывает по этой части никаких ограничений, разве что, такое переселение возможно лишь для ведущего – на то он и ведущий, чтобы чувствовать себя в собственном модуле Творцом и Господом.

Рост экспириенса для персонажа не ограничивается, но вот верхняя планка для уровня установлена жестко – не выше двадцатого. Впрочем, это означает как минимум 2.000.000 очков опыта, сбор которых потребует уйму времени.

Прелюбительная деталь – вы можете готовить своего персонажа для Neverwinter Nights уже сейчас. Удивлены? Вот и я сначала не поверил. А оказывается, всего-навсего возможность импортировать героя из любой части серии Baldur's Gate. При этом его параметры будут скорректированы, исходя из правил третьей редакции.

Подытоживая этот раздел, еще раз повторю – насколько Baldur's Gate был близок ко второй редакции правил AD&D, настолько же должен быть близок к третьей редакции Neverwinter Nights. Поэтому, точно расписывать статистику и правила игры – это тоже самое, что излагать краткое содержание томов с AD&D Core Rules. Впрочем, может статься, мы затронем эту тему в дальнейших публикациях о Neverwinter Nights, а пока оставим идейно-концептуальную тему и займемся технической стороной дела.

КРАСОТЫ ЗНАМЕНИЙ

О да, графика для ролевой игры второстепенна. Это уже давно за постулировано и MUD'ы тому хорошее подтверждение. Но знает история и примеры, когда убогий движок сводил на нет титанические усилия продюсеров, сценаристов, художников и стилистов. Вспомните хотя бы Lands of Lore II-III.

Вызывает ли схожие опасения Neverwinter Nights? Нет, и еще тысячу раз нет. Игра красива и мало чем по внешнему виду уступает Baldur's Gate, хотя в последнем применялся принципиально иной engine, обеспечивающий более высокое качество визуализации.

Графическим ядром Neverwinter Nights послужил движок Open, используемый в игре MDK2, которая так же разрабатывается ребятами из Bioware. Отсюда, кстати, и эффектные картинки на столь ранней стадии реализации проекта.

Про Open, а точнее, его «ролевой вариант», говорить особенно нечего – движок трехмерный и это автоматически означает огромное количество стандартных



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве: \$3

по московской области: \$5-\$9



Glasstron PLM-100
Производитель: Sony

\$1090.00



Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster

\$199.00



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

\$59.99



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster

\$95.99



Joystick F-22 PRO
Производитель: Thrustmaster

\$179.95



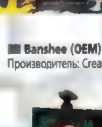
Elite Rudders
Производитель: Thrustmaster

\$117.95



Banshee (OEM)
Производитель: Creative

\$89.00



Цифровая видео камера DVC 323
Производитель: Kodak

\$190.95



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

\$59.00



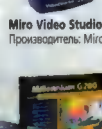
Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

\$320.00



Miro PCTV-TV-монитор
Производитель: Miro

\$99.95



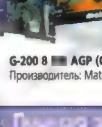
G-200 B AGP (OEM)
Производитель: Matrox

\$95.95



Стереочаши
Производитель: Metabyte

\$149.95



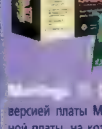
Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb
Производитель: Metabyte

\$109.99



3Dfx Voodoo-3, 2000, AGP
Производитель: 3Dfx

\$135.95



Miro Video DC-10 plus
Производитель: Miro

\$274.99

Пучок звуковых карт для игр

\$119.00

Является усовершенствованной версией платы Montage. Отличается наличием дополнительной платы, на которой расположен аналоговый стерео выход для подключения типовых колонок и цифровой выход в формате SPDIF Coaxial



спецэффектов, возможность поворотов камеры и масштабирования (пятикратного). К слову, обратите внимание, что на скриншотах пока напрочь отсутствуют элементы интерфейса. Что же, вернемся к этому вопросу, скажем, через полгодика.

ТЕХНОЛОГИЯ «ПОРТАЛ-СЕРВЕР»

К данному моменту вы уже должны более-менее ясно представлять себе как это выглядит. Осталось только прояснить ситуацию с тем, как в это играть.

Начну с противоречивого факта. Neverwinter Nights, оказывается, поддерживает и сингл-режим. Роль ведущего берет на себя в этом случае компьютер, и мы получаем трехмерный Baldur's Gate с усовершенствованными правилами. Само собой, такой вариант в данном случае особого интереса не представляет, поэтому идем дальше.

А как устроен многопользовательский режим? Вот тут и начинаются вырисовываться все особенности Neverwinter Nights. Не все пока совершенно ясно (в том числе и для самих разработчиков), но общая идея такова. На специально выделенном платформе сервере будут выложены самодостаточные несвязанные между собой игровые модули. Для начала заявлены две сотни модулей, но это только для начала, так как со временем их станет в много раз больше (подробности далее). Все эти модули объединены в четыре кластера, т.е. в четыре игровых вселенных.

В пределах одной вселенной можно выбирать любой модуль. Другой вопрос пустит ли вас туда ведущий, так как большинство модулей будет обладать рядом специфических требований, предъявляемых к игрокам. И вообще, не забывайте, что как и в настольной ролевой игре, в Neverwinter Nights ведущий обладает сверхполномочиями, и от его решений будет зависеть как судьба персонажей, так и всего локального мироздания. В частности, ведущий способен поставить игру на паузу (обычные игроки не могут этого сделать), незаметно вмешаться в диалог игрока с NPC (используется технология «ключевых фраз», поэтому игрок не должен заметить подвоха), запретить вход для player killers и др.

Но предположим, что вам захотелось навести шороху в соседнем кластере. Для этого необходимо заставить открыться специальный портал (hub module), который распахнет свои двери только в том случае, если ваш персонаж посетил достаточно модулей в данной игровой вселенной. Впрочем, открывшийся портал

может быть заблокирован по самым разным причинам – от чисто технических проблем на сервере, до запрета на посещение вселенной персонажем с определенными характеристиками или скверной репутацией.

Не останутся без внимания горячо любимые как игроками, так и разработчиками чифтеры. Для защиты от таких умников, каждый созданный персонаж официально регистрируется на neverwinter.net в разделе Character Vault. Туда же записывается информация о персонаже помещается и на время офф-лайна, т.е. на тот период, пока игрок не подключен к серверу. Так вот, при «цифровом консервировании» подопечного производится анализ изменения его характеристик, увеличения финансов, получения предметов и т.п. Если применяемые фильтры выдадут сигнал тревоги, то перед игроком предстанут две альтернативы: либо добровольно «сдать» все нечестно заработанное, либо получить статус нелегала. Последнее, как нетрудно догадаться, закроет для чифтера двери многих модулей и заклеймит негодяя.

CAMCE5DM

Но и этого мало. Каждый без исключения зарегистрированный игрок может создавать свои собственные модули и подключать их к общему серверу.

Креативный процесс осуществляется с помощью очень мощного и гибкого редактора модулей – Solstice Toolset. Поверьте, в данном случае «мощный и гибкий» – это отнюдь не пустые слова, так как и функции редактора входят не только банальная отрисовка локаций, расстановка монстров, задание атрибутов для NPC и пр., но и написание скриптов и сценариев, моделирование сложноразветвленных диалогов и многое другое.

Я умышленно не стал оговаривать, что события оригинальных модулей Neverwinter Nights происходят в северной части Побережья Меча, так как дополнительные сценарии, созданные как самими разработчиками, так и фанатами игры, смогут переместить события не только в иное место Forgotten Realms, но и вообще, в иную ролевую систему. Добавив тут нечего.

...Нет, Bioware надо еще и любить. Молодцы ребята. И что немаловажно – умеют не только работать, но и информацией делиться. Если они будут так же щедры на пресс-релизы, как и во время работы над Baldur's Gate, то очень скоро наберется материал для еще одной статьи по Neverwinter Nights. Уже намного более глубокой и детальной...

ПТЮЧ-Слет в полёте

В рамках фестиваля «ПТЮЧ» пройдет всероссийский чемпионат по программированию на языке ПТЮЧ. Соревнования пройдут 23-25 сентября '99 в Москве. Для участия в чемпионате необходимо зарегистрироваться на сайте ptuch.ru.

СМОТРИ www.ptuch.ru
 ЗВОНИ 1589925
 ПИШИ ptuch@ptuch.ru
 ЧИТАЙ ПТЮЧ

23-25 сентября '99 Москва
 юбилей журнала ПТЮЧ



TEST DRIVE RALLY

К

Александр Щербаков

ак известно, постоянно ищущая пути для своего расширения Infogrames некоторое время назад произвела закупку известного издательства Accolade, с помощью которого она готовит проникновение на американский рынок. Вместе с этой компанией к крупнейшему европейскому производителю игровой продукции перешли и все ее торговые марки, среди которых и довольно успешная и раскрученная Test Drive.

Платформа: PC,
Nintendo 64
Жанр: гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Digital Illusions
Дата выхода: начало 2000



Линейка игр Test Drive известна практически всем, а потому Infogrames, недолго думая, принимает решение активно продвигать ее в дальнейшем. Я бы даже сказал — излишне активно. Призвав к себе шведскую команду Digital Illusions, получившую известность после своего Motorhead, издатель потребовал непременно разработать новую инициативу Rally Masters в Test Drive Rally. Что Digital Illusions тотчас и сделали.

И, к счастью, в отличие от неполноценных Test Drive Off-Road, раллийная игра из знаменитой серии, кажется, способна стать действительно интересным продуктом. Test Drive Rally имеет в своем запасе огромное количество разнообразных лицензий, а потому в игре мы увидим реальные автомобили и реальных гонщиков. Также ожидается масса игровых режимов и более пятидесяти различных трасс. Машины будут повреждаться в соответствии с законами



природы, плюс получат возможность (позаимствованную из Colin McRae Rally) пачкаться по ходу гонки. Никаких упоров на симуляторность вроде не ожидается, а потому по части геймплея игра, скорее всего, окажется похожей на какую-нибудь V-Rally, что не так уж и плохо.

CM PREVIEW



TEST DRIVE CYCLES

Д

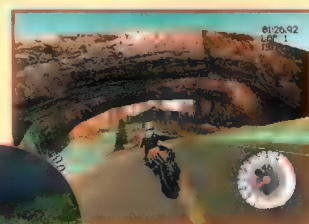
Александр Щербаков

а, под управлением Infogrames серия Test Drive действительно разбухает, как на дрожжах, причем настолько, что уже перестает быть чисто автогоночной серией.

Одержимая идеей лепить ярлыки Test Drive на все, что только можно, и проталкивая эту продукцию из всех сил, Infogrames решает на создание еще одной, весьма неожиданной ветви игрового сериала. Объявив шестой Test Drive, третий Off-Road, переименовав Rally Masters в Test Drive Rally, а Le Mans 24 Hours в Test Drive Le Mans (на очереди теперь, вероятно, Alone in the Dark 4 ;)), компания схватилась и за мотоциклы, которые теперь тоже окажутся немного тестдрайновыми.



Основная ставка в Test Drive Cycles, разрабатываемой самой Infogrames, большей частью будет сделана, как и в случае с Test Drive Rally, на ту самую лицензионность. В игре присутствует более тридцати реальных моделей мотоциклов от ведущих производителей: от Kawasaki и Yamaha до легендарного Harley Davidson. Трасс будет пусть не пять десятков, но тоже прилично — целых двенадцать. Пролетают они (а то как же!) в разных частях света. Пока-



таться можно даже по улицам столицы Соединенных Штатов, чем, вероятно, Infogrames намеревается подкупить падишах на такие вещи американцев. Как и в Road Rash, на «трассах» встречается движение и остальные препятствия. К тому же разработчики включили в список еще и фактор погоды, а потому вам иногда придется выбирать резину на гонку. Кроме того ожидается возможность апгрейда байков и настройка, хотя это вряд ли превратит Test Drive Cycles в полноценный симулятор. Но этого не требуется — главное, чтобы было весело.

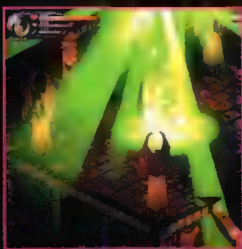
CM PREVIEW

Платформа: PC,
PlayStation
Жанр: гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Дата выхода: начало 2000

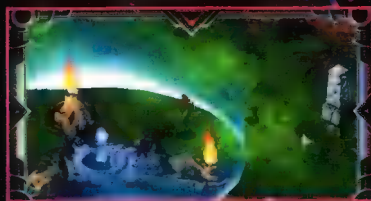


Платформа: PC
Жанр: Action/RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Square Enix
Выход: 2009-09-01

REVENANT



Вообще *Revenant* был заявлен к выходу довольно давно. Помнится, *Eidos* обещала выпустить его еще в конце прошлого года. Многие, вероятно, помнят эту игру, призванную выползти на свет на волне популярности *Diablo*, но по каким-то причинам отложенную и поспевающую только к появлению второй части *Blizzard*'овского творения.

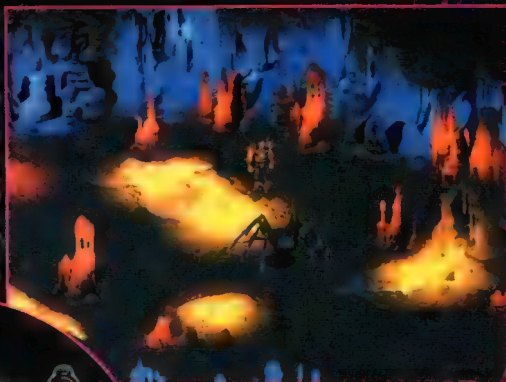


Подобственно к PlayStation, традиция создавать приставочные игры для ПК существует и на территории России. Вспомните такое явление, как «симулятор по душе». Возможно, именно этот феноменальства Bethesda так интересный продукт окажется отпущенным из-за конкуренции с этой страной, хотя, конечно, чем больше, тем же больше проблем стабильно и возникли непохожих, чего нельзя было бы однозначно решить, если бы Cinematix удалось создать приставочную версию демо игры. Так или иначе, но на сей раз, похоже, дело действительно очень близко, что и подтверждает успех демо игры.

На мой взгляд, больше всего в **Revenant** понравился Ницше. Он не так уж и хорош в ней нет, ряд моментов радует взгляд. И потому очередь, очень нравится. Ницше не все баггранды, особенно в поме- щении. Отличия, они, надо сказать, с **Diablo** и **Diablo II**. Красиво, короче. В этом плане игра очень отличается от **Diablo II**. И потому, и даже **Diablo II**. **Revenant** ярко, как и **Diablo II**. И потому, блестя- тых **Diablo II** штанов **Diablo II** меня не туда далековато. Да и **Diablo II** айдовского дьябла, по моему, по крайней мере, части будет **Diablo II**. И потому, не в темных и **Diablo II** подземельях.

Что, ~~если~~ придется по душе каждому, так это —

личные в **Revenant** по-настоящему интересные сюжета, добавляющего в продукт еще больше глубины. Нормальные люди тут даже начинают играть на игре, как в сюжетной, а не только в тактической. С ВММ, в отличие от *Warhammer 40,000*. Не знаю, не знаю. О сюжете демки предположить почти невозможно, а на что она будет похожа, какими деталями сюжета полагаться нельзя. Хотя и кажется, что сюжетный потенциал огромный. Какая-то мрачная атмосфера о темном будущем, о том, что происходит за пределами видимости. Но это, конечно, только предположения. Идем дальше.



под пальцем ноги можно определить кнопки:

Неплохо сшить куртку с рельефным бор-
дюром. Бордюры и детали выполнены достаточно
стильно, и, что самое главное, без изменения в
одежде придают и на вашем персонале. Это на-
много лучше и дешевле.

напоминает Diablo и в то же время отличается. Использование типов ударов заставляет чувствовать себя в каком-то месте, как будто ты иногда используешь другой вид оружия. Это использование оружия, кстати, отличается от синенького оружия из Soul Edge и Soul Calibur. Глубина ударов в Revenant тоже отличается от того, что ты используешь в других играх. Но все же это неполноценная копия. Врагов на уровне 100-110 чего-то вылетают из карманы и падают на землю, хотя сие и не относится к зеленым монстрам, а к ботанам немного.

В **Revenant** нет ничего изобретательного, но если учесть, что в игре собраны все любимые элементы Diablo — прокачка, лут, квесты, боссы, — то в то же время он обладает какой-то особенной атмосферой, и играть в него хочется.



...страх, но тут же...

Минимум. Cinematrix решил проблему с функцией системы. Для того чтобы получить доступ к контенту, необходимо нажать кнопку, то есть перейти в режим просмотра (это может выполняться с помощью пульты, а также этого можно сделать с помощью кнопки, как в случае с функцией Cinematrix или же с помощью кнопки, как в случае с функцией Cinematrix).

Платформа: PC
 Жанр: симулятор пиратской жизни
 Разработчик: Eidos
 Издатель: Hot House
 Онлайн: <http://www.eidos.com>
 Дата выхода: осень 1999

CUTTHROATS

Д

Александр Щербаков

а, вот в игры морской тематики Eidos Interactive, по-моему, еще не пролезла. Значит самое время восполнять пробелы. На подходе к прилавкам сейчас находится свеженький продукт, разрабатываемый командой Hot House, выполненный в достаточно непопулярном жанре, самым известным представителем которого до сих пор оставались старенькие Pirates!.

Успех мейеровской игры так, вроде, в полном объеме никто и не повторил, отчасти из-за качества вышедших после нее продуктов, отчасти просто из-за непривлекательности самого по себе этого направления. Романтика морских приключений не в моде, и никому не охота уделять время какому-то непонятному проекту, переносащему нас в XVI или XVII век. Скука. В итоге и получается, что редкому игроку охота путешествовать по Карибскому бассейну и грабить прибрежные города, редкому разработчику хочется полностью выкладываться в такого плана игре. Все равно нико-

му это не нужно, чего уж усердствовать.

Как странно, но «игры про пиратов» продолжают выходить, несмотря на то, что практически от каждого нового творения очередной компании общественность обычно долго отплываеется. Техническая отсталость и неспособность приковать человека к экрану монитора — два основных момента, встречающихся в подавляющем большинстве наследников Pirates!.

Открывающая для себя жанр Eidos, по-видимому, считает, что ее-то проект это то, что нужно, ведь (на ее взгляд) плохого и некачественного никогда не выпустит,

а потому уверенно продвигает свой «пиратский» продукт, получивший броское название **Cutthroats**.

Вообще, помнится, несколько лет назад был снят фильм под названием Cutthroat Island, по которому некоторое время спустя сняли игру в стиле вечного Golden Age. Фильм слегка провалился, название запомнилось. Hot House подумали и вынесли слово **Cutthroats** в заглавие. А что, звучит хорошо, атмосферу морских приключений, пиратских рейдов и безжалостных сражений отражает, значит, все путем.

Действие **Cutthroats**, что, в общем, вполне естественно, разворачивается в эпоху великих географических открытий. Демулька предлагает вам начать плавание в 1670 году, но, похоже, в полной версии должны появиться и другие даты на выбор. Кораблик вы имеете, конечно же, чахлый и маленький, но вполне дееспособный. По крайней мере, захватить какое-нибудь более крупное судно не должно составить для игрока труда. Вы бороздите бескрайнюю гладь моря, заплывая иногда в порты для пополнения запасов съестного, ремонта и закупки вооружения. Если понадобится, храброму капитану разрешается наведаться поговорить с губернатором. Разговор с ним можно вести угрожающим, так и дружественным тоном, в зависимости от того, чего добиваетесь от представителя законных властей. Закупили все нужное, набрали команду в путь. Поиски легендарных кладов, охота на корабли, чьи трюмы ломятся от дорогих товаров... Последнее, наверное, будет самым интересным.

Атаковать свою жертву с помощью разнообразных средств нападения, бывших в ходу у буканьеров того времени. Палим из пушек, выбирая направление ведения огня, отстреливаемся из мушкетов, шут что — идем на abordаж. Ну, не топить же в самом деле судно, на котором есть чем поживиться! Да и потом не всю жизнь ведь мы собираемся плавать на одном маленьком кораблике, значительно уступающем мощи крепкого и хорошего испанского галеона.

Cutthroats, безусловно, имеет неплохие задатки стать достаточно интересной игрой не только для многочис-



ленных фанатов, но большого спроса у публики ей не сыскать. Тут вступает в силу одна из основных проблем, которые были мной ранее отмечены — слабая техническая реализация. От игры не тошнит, но все же то, что мы видим — позавчерашний день. Но даже если закрыть глаза на скудность графического оформления, сразу можно заметить ряд значительных недоработок в самом игровом процессе. Кому приятно, когда, например, бой с противником зачастую превращается в кружения вокруг да около? Исправлять Hot House и Eidos надо достаточно много, времени до выхода **Cutthroats** довольно мало. А вторых Pirates! мы, наверное, так и не увидим.



ON PREVIEW

МАХИмальная отдача!

рули и джойстики GUILLEMOT

RACE LEADER FFB



руль с ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ (FFB)

JOY LEADER 3



RACE LEADER 3D



активные колонки MAXI Booster



BOOSTER 160 2x2W
100Hz-20kHz



BOOSTER 160 RADIO 2x5W
90Hz-20kHz + радио и наушники



BOOSTER 640 2x20W



120W 120Hz-20kHz
6x 100mm (2x4x), 40mm (2x2x), 4x сателлита

сканеры MAXI SCAN A4



КОМПЛЕКТ: 1 шт. БП, USB

карты Studio ISIS



системы звука MAXI Surround



DYNAMIC



HOME STUDIO 2



HOME STUDIO 64

Первая в России полная звуковая карта на базе чипа 100 с полным дуплексом и 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю профессиональные возможности и качество по существенно меньшей цене, чем аналоговая профессиональная аппаратура.

разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Тильмон) на базе RISC-чипа DREAM с частотой работы 50 млн. операций в секунду, 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 12 нот, интерактивный Surround на 2+ или 4+ колонках, интерактивный Pro-DLS Direct Sound.

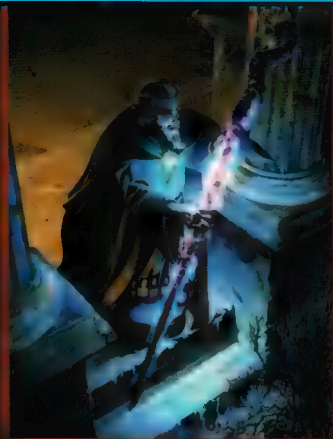
Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

мега-трейд 936-8891
nord computers 207-0048
compu 236-9860
compu 924-9222

мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891

мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891
мега-трейд 936-8891

получить информацию, заказать продукцию на www.megatrade.ru



ТРЕХМЕРНЫЙ D...





Платформа: PC
 Жанр: Rogue
 Издатель: Gathering of Developers
 Разработчик: Delphine Software
 Требования к компьютеру:
 233ММХ, 64Мб RAM, 4Мб Video RAM, 3D ак-
 селератор
 Интернет:
<http://www.godgames.com/games/darkstone/>
 Дата выхода : июль 1999 года



DARKSTONE

Сергей Арегалин
 Юрий Поморцев

Трехмерный Diablo, говорите? Полноте. Чтобы DarkStone добраться до таких же позиций в чартах, ему нужно долго вышагивать тернистыми тропками. Скажем так, если по субъективным оценкам Diablo вполне тянет на 10 баллов (по десятибалльной системе, разумеется) и звание «непреодолимая классика очей моих», то DarkStone – это где-то 8 с маленьким хвостиком и просто «очень хорошая игра». А в остальном... Да, похоже они как две капли, и скрывать тут нечего. Ну и что с того? Удачный слепок с оригинала – это совсем неплохо. Особенно если он сделан со знанием дела и на совесть.



СЛЕЗНАЯ СЮЖЕТНАЯ КАНВА

Strength, Magic, Dexterity и Vitality... Не смейтесь, но это основные характеристики персонажей в DarkStone. Знакомо? И это только начало, за которым следует музыкальная тема основного города, по стилистике заточенная под тристанские напевы – та же акустическая гитарка и готические минорные мотивы. А включающаяся клавишей tab карта, накладываемая прямо на изображение? А состояние оружия, которое обозначается знакомым «durability x/y»? А вопли умирающих тварей, столь похожие на предсмертные хрипы Dark Ones? А красивые иконки испорченного оружия или доспехов в углу экрана? Обобщим – это Diablo. Чуть прикрытый маской трехмерности, но, все равно, без проблем узнаваемый.

■ можно было бы поставить на DarkStone крест, если бы ■ целый ряд искрометных нешаблонных находок и плеяда новаторских идей, которые были с легкой руки разработчиков привнесены в игру. Вот о них-то в основном и поговорим. А для затравки начнем с сюжетной ветви, которая достаточно красива, в меру изысканна и в оригинале занимает приблизительно пять страниц. Первоисточник указан в шапке статьи, ■ мы ограничимся лишь сжатым изложением.

Итак, действо DarkStone разворачивается на мистической земле Ума (Uma). Доселе в этих землях зыбкий и призрачный мир, который, как известно, лучше доброй ссоры, поддерживала Калиба (Kaliba), божественное создание женского пола. Кроме богини за порядком приглядывали Драконы и жители ■■■■■ – Дриуды.





LEVEL 13 (Solo)



наступит день, когда за кристаллом выйдет герой с «чистым сердцем» (цитата).

День, разумеется, настал. Плохие предания, вообще, редко не сбываются. На этот раз беда пришла с черным волшебником, нарекившим себя Драак (Draak), ■ ■ ■ миру известного как Дракил Танан (Drakil Tanan). Некромант нашел некоторые книги о черной магии, считавшиеся утерянными или уничтоженными, и с завидным рвением принялся изучать их. Он провел много лет ■ секретных библиотек и научился не только повелевать нечистью, но и попутно обрел бессмертие.

Время шло, и Зло все ближе и ближе проникало к сердцу Умы, несмотря на все усилия могучих защитников этих земель. Сгинули ■ небитые Драконы, почти исчезли Друиды, преданиями стали Кентавры, Импы, Феи, Спрайты (эй, эти такие летучие озерные доймочковичи, а не «имидж-фри» напиток!) и другие обитатели Умы. Дело закончилось масштабной ■ кровопролитной битвой, ■ которой злые силы во главе с Беспощадным Потрошителем (Grim Reaper) одержали верх. Эта мрачная эпоха получила название Заката Умы.

Но, естественно, победы была не полной. Калиба сумела сохранить от смрадного дыхания смерти некоторые земли и призвала ■ стражи уцелевших ■ войне друидов. Для повышения обороноспособности богиня создала Сферу Времени (Time Orb), основой которой послужили семь слезинок, упавших с ее божественной щеки. С помощью артефакта Добро, наконец, восторжествовало, и опять на Уме наступил период Расцвета. Война закончилась. Армия распущена. Оружие давно поржавело на складах... Остался только еще один чип — (с) Шварценеттер.

Чтобы мощь Сферы не была использована в неправильных целях, Друиды решили разбить ее на семь слез-кристаллов ■ отдать эти кристаллики на сохранение Стражам. Задача Стража состояла не только в бдительной ■ неустанной охране вверенного объекта, но и в подготовке достойного преемника. Последний должен был занять место наставника после его смерти и продолжить славное дело. Но при этом каждый из Стражей знал, что

Началом новой войны можно считать тот момент, когда Драак уничтожил монахов, которые пытались остановить его. После этого он открыл заявил о своих темных далеко идущих планах. Первым пунктом в ■ ■ ■ значилось союзничество с Потрошителем, ну ■ остальные были следствием первого.

На этом обрываем нить предыстории, так как дальнейший ее ход кристалло ясно: собираем по частям Сферу и айда по некротансеровской грешной душе. Мир его праху.

8АЛЬТЕРНАТИВ ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОГО ЭГО

DarkStone, равно как и Diablo, относится к жанру rogue, т.е. на 90 процентов это action и на оставшуюся часть — RPG, причем ■ самой незамысловатой трактовке. Поэтому неудивительно, что создать ■ DarkStone собственного персонажа невозможно, ■ пусть вас не смущает кнопка «create a character». Она на самом деле дает лишь возможность выбрать одного из восьми жестко обозначенных персонажей.

Итак, первое отличие DarkStone от Blizzard'овского блокбастера — это восемь стартовых персонажей вместо трех. Причем, обратите внимание, они подразделяются на четыре наиклассических AD&D класса: воин, маг, вор, клерик. На каждый класс приходится по представителю от обоих полов, например, среди работников меча и топора присутствуют воин ■ амазонка, среди магической братии — чародей и волшебница и так далее. Замеча-

тельно, наше «нет» половой дискриминации. Персонажи одного класса почти идентичны, т.е. амазонка ни ■ чем не уступает воину и vice versa. Впрочем, некоторые исключения по части скиллов имеются, например, для класса волшебников.

Плавненько подходим ко второму смелому решению создателей DarkStone — играть надо сразу за двух персонажей. Другими словами, ■ ■ ■ виртуальное это ■ DarkStone немного... э-э-э... двулично. На этом пока остановимся, оставив на будущее разговор об одновременном управлении двумя подопечными.

Как и в Diablo, статистика по каждому персонажу постоянно отслеживается ■ обновляется. Единички создав героя и прокачав его на сингле до солидного уровня, можно потом выбрать своего любимца вновь (уже прокаченного) и лихо проскатать по подземельям, наиграно удивляясь: «И чего это раньше меня на пятом уровне так легко валили?». Так было ■ Diablo. А DarkStone на поверку оказывается по этой части куда более прозорлив. Во-первых, героя можно без проблем выбрать и для multiplayer (если не изменяет память, то в Diablo экспорт из сингла в мульти был запрещен, и приходилось заниматься прокачкой персонажа на каком-нибудь «direct connection», нукуда, разумеется, напрямую не подсоединяясь, и лишь после этого отправляться на battle.cheater.net). Во-вторых, специально предусмотрены три вида синглы: для свежеспеченных героев, для героев с уровнем 20 ■ выше ■ для героев с уровнем 30 и выше. Разница между ними в основном заключается в количестве experience points на каждый килограмм веса заваленного монстра.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ «Д»

Diablo был спрайтовый и двумерный. DarkStone, соответственно, полигонный ■ трехмерный. Спорная точка зрения, но выставлять трехмерность DarkStone как однозначное преимущество над двумерностью Diablo мы бы не рисковали. Да, повороты камеры и масштабирование — это удобно. Да, сложные динамические эффекты с освещением — это красиво. Да, полигоны — это ныне модно. Но пререндеренные картинки — они все же покрасивее будут. Да и системные требования падают на порядок, а то и на два.

Кстати, раз уж затронули эту скользкую тему с системными ■ требованиями. Совет — не наступайте повторно на грабли, которые попались нам под ноги: DarkStone требует видеокарту с 4Mb памяти, не меньше! Попутно ему нужен процессор не ниже P233, а лучше что-то из серии Pentium II и ускоритель ■ придачу. Последний, правда, не обязателен, но без него ■ не слишком быстрых машинах будет туго.

Но к делу. Преимущества, которые дает трехмерный engine игры, очевидны. В первую очередь, это возможность подобрать оптимальный ракурс, причем для его выбора достаточно лишь клавиши управления курсором. С какого-то момента начинаешь пользоваться ими автоматически, умело заставляя камеру вращаться или менять фокусное расстояние по собственному вкусу. Второе важное преимущество — это снятие проблем несоответствия реальной экипировки персонажей с их внешним видом. Для полигонных фигурок не требуется предварительного обсчета, ■ все делается «на лету». Ну а про красоты с корректным освещением (в том числе и динамическим), тенями (симпатичными) и прочими трех-



мерными достижениями даже и говорить не нужно. Есть скрины — они все сами скажут.

Впрочем, не все гладко. Даже можно сказать, все несколько угловато — и подземные лабиринты, и некоторые постройки, и модели персонажей, на которые разработчики поспешили накинуть лишнюю сотню полигонов. Вот, например, у жрицы (priestess) отсутствует та часть ноги, что выше колена. Бедро, то бишь. Может, у жриц так принято или это извращенная жертва богам? Но не будем придираться, тем паче, что на такие мелочи не слишком часто обращаешь внимание.

Подытоживая разговор о визуальном исполнении DarkStone, просто скажем — достойно. Несколько просто-вато, но достаточно симпатично. Впрочем, не трехмерность есть основной козырь игры. Изюминка совсем в другом...

ИХ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАНЕТСЯ ДВОЕ

Героев два. Два совершенно равнозначных героя, которых нужно окружить любовью и заботой. А чем они отплачивают за родительскую любовь? Давайте разбираться.

На самом деле управляете вы только одним героем. Второй в это время бегает за ведущим. Но выбрать в качестве этого самого ведущего вы можете любого из пары персонажей! Короче говоря, формально никакой дискриминации между героями нет.

Реально она, конечно, будет. Небольшая, но будет. Один из героев наверняка станет «любимчиком», и ему будет передавать большую часть выученного в боях опыта (который, кстати, не делится поровну, а достается тому, кто непосредственно валит монстра), а «нелюбимец» удивжится сомнительной чести исполнять обязанности полевого доктора или орудия магического прикрытия. Ладно, это мы утрируем.

Про базовые характеристики героев уже говорили. Теперь о скиллах. Каждому классу уготовано по семь способностей, причем часть из них дублируется для некоторых классов (например, скилл master of arms), с такой скилла, как learning, вообще доступен всем. Единственными двумя ограничениями по получению скиллов является текущая золотая наличность и уровень персонажа. Если достаточно и того и другого — направляйте стопы в город и обучайтесь у всезнающего Master Dalsin, работающего на манер «денег ваши — скиллы наши». Помните, мы говорили про примитивную трактовку RPG? Вот один из примеров. По сути, скиллы в DarkStone — это практически те же заклинания, только по-другому названные.

Раз затронули заклинания, то давайте поговорим чуть подробнее. Количество — 32 штуки, качественно — по пять уровней на каждое (чем выше уровень, тем, соответственно, повреждений наносится больше, а маны расходуется меньше). Набор достаточно стандартный, за исключением, пожалуй, spells transformation (который был, вероятно, навесен Nephel), превращающего противника в цыпленка. Полный перечень заклинаний смотрите в Прохождении на последних страницах этого номера.

После повышения уровня (кстати, если щелкнуть на портрете героя правой кнопкой, то откроется панель статистики и inventory; среди прочего там будет индикатор, показывающий, сколько еще осталось набрать опыта до следующего уровня — удобная штука, однако!), персонажу дается... а вот не пять, а целых шесть очков! Распределение по основным характеристикам. Мана и жизнь при этом, разумеется, восстанавливаются.

Вот что более всего удивило — так это действительно очень удобное управление персонажами. Точнее, даже не столько само управление ведущим, сколько поведение ведомого. Никаких затылков или закупок в проходах не было замечено, даже при откровенных провокациях с нашей стороны. Если ведомый мешает передвижению ведущего, то он заблаговременно(!) отходит. В общем, удобно, очень удобно. Давненько ничем таким приятственным разработчики не баловали.

Еще очень удобная возможность — выставление сопровождающему автокастинг какого-либо заклинания. И это еще не все — дополнительно указывается, сколько именно маны можно тратить на такой автокастинг.

И еще две находки по части интерфейса, которые сразу напавали. Ну, если автоматический бой (т.е. когда достаточно единожды щелкнуть на противнике для начала поединка) мы еще восприняли как должное (даром что ли так критиковались бесконечные щелчки мышью в Diablo?!), то возможность отправить своих героев в ключевых местах — карте один щелчком мышью — это уже было действительно сногшибательно. Все на самом деле просто — в специальной выходящей менюшке отмечаются ключевые точки (вход/выход с подземного уровня, местоположение NPC и т.д.). Достаточно щелкнуть — ией — наши герои без лишнего траты времени отправятся туда! — поиск — иногда двигаются боком или задом — главное, что это очень практичная и очень нужная находка. Десять баллов, господа разработчики!

Впрочем, есть и DarkStone и самоочевидные промахи. Например, в отличие от Diablo, персонажей DarkStone требуется: а) кормить; б) периодически укладывать на боковую. Питание подопечных, кроме дополнительной головной боли, ничего в себе не несет, так — персонаж более сытый от персонажа менее сытого ничем не отличается. Но в конце оголодавший герой начинает терять хит-поинты (как при отравлении). Следовательно, нужно запастись едой, следовательно, нужно забивать далеко не бесконечную inventory всяким съедобным хламом... До сих пор не понимаем, к чему этот рыцарный реверанс в сторону классических RPG, где кормежка персонажей была неотъемлемым элементом игрового процесса? Ведь в этих самых ролевиках были и испорченные рационы, вызывающие отравления, и заклинания create food, и... Да много чего там было, а главное — царила совершенно иная атмосфера — неторопливая, обстоятельная, размеренная. Там такие детали были очень в месту, а вот зачем их привносить в девственно процентный action? Вопрос.

А со сном проще — это просто альтернативный способ восстановления хит-поинтов вкупе со spell-поинтами. Тоже не смертельно нужная штука, так как potion'ов обычно хватает с избытком. Да и отдохнуть с теплой компании монстров обычно не получается.

ТРИСТРАМ ГЛАЗАМИ DARKSTONE

Несмотря на то что каждая новая игра генерирует карты, структура игрового мира — меняется. Незабываемыми остается связь из основного города, четырех наземных локаций (ardyl, marghor, otnar, serkesh), плюс тридцать один(!) подземный уровень. Последние объединены в семь блоков по четыре уровня и восьмой финальный блок из трех уровней.

В городе представлен полный тристрамовский сервис



(кузница, волшебная лавка, идентификационная лавка, аптека и т.п.), а также кое-какое дополнительное обслуживание. Например, названная возможность выучить новые скиллы или усовершенствовать выученные у Master Dalsin.

Но есть в местной столице умельцы, в которых Тристрам не мечтал. А именно — пара музыкантов на центральной площади. Если кинуть им несколько золотых, то ребята сыграют (и спойт!) вам очень мелодичную и ласкающую слух песню. Нет, честное слово, это потрясает, как бы комично — смотрелись переборы лютниста (если это не лютня, то просим простить за некомпетентность) под звуки соло — электрогитары с «дисторшеном». И вообще, музыка в DarkStone на высоте — темы мелодичны, а большинство треков исполняются — «жи-жи-жи» инструментах. Вся музыка, кстати, записана в формате .mp2 с качеством, очень близким к CD.

Квесты. Знакомая картина — подходим к NPC (не обязательно к тем, что стоят около домов), а они тут же с охотой делятся своими проблемами. За решение проблем сулят золотые горы, которые, как правило, оказываются небольшими холмиками в 10.000 золотых. Для каждой новой игры выбирается случайным образом восемь основных квестов из двадцати двух возможных. Точно так же генерируются два десятка дополнительных квестов, связанных с нахождением особо мощного оружия, брони или амулетов/колец.

Кузнец в городе может не только чинить/покупать/продавать оружие, но и совершенствовать имеющееся. Стоит такой апгрейд довольно прилично (а 5.000 золотых для начала игры — кругленькая сумма) и к тому же уменьшает максимальную прочность оружия. Но возможность, тем не менее, занятая.

Кстати, апгрейд полезен и по той причине, что в DarkStone не так много оружия. Причем не только в сравнении с Diablo. Скучность выбора ощущается сплошь и рядом — грубо говоря, получается по паре конкретных разновидностей на каждый вид вооружения: пара дубин, пара мечей, пара алебард, пара топоров и т.д. Маловато будет! С бронею, увы, такая же история.

РЕЗЮМЕ

Хорошая игра. Это точно. Почти шедевр, если забыть о Diablo Первом и ничего не зная о Diablo Втором. Быть может, мы подошли несколько лояльно и не стали сильно акцентировать внимание на недостатках игры, а их, увы, немало. Начиная от проблем чисто технических (судя по отзывам из форумов, игра не поджуживает не только с нашим Sanopus Pure 3D, но и с более прогрессивными современными 3D картами) и заканчивая откровенно «слизанными» находками Diablo и неупеватой поддержкой multiplayer (в котором, кстати, можно управлять лишь одним игроком). Да что там говорить — есть и откровенные баги, когда, например, ведомый упорно не хочет драться с противником (хотя и включен автобой!), лишь охает и ахает от получаемых ранений. То же касается и монстров, которые иногда встают напротив персонажа и туло на него пялятся. В этом случае приходится привлекать к себе внимание непопулярными способами...

Но в целом очень — очень неплохо. До появления Diablo II — хит сезона, однозначно!

P.S. Дополнительную информацию о DarkStone ищите в Прохождении в этом номере.

СМ. РЕВЮ

ДОСТОИНСТВА	
Много очень удачных доработок к Diablo, высокая replayability	
НЕДОСТАТКИ	
Увы, слишком похож на оригинал	
РЕЗЮМЕ	
Трехмерная копия Diablo с качеством выше среднего	2 VIDEO 1 SOUND 2 GAMEPLAY 0.5 ORIGINALITY 0.5 ADDITIONS
8.0	



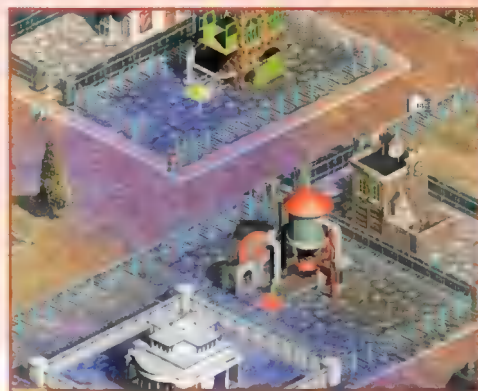
Платформа: PC
 Жанр: real-time strategy
 Издатель: Infogrames
 Разработчик: Studio 3
 Требования к компьютеру:
 P-166, 32 Mb RAM, Win' 95/98



STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Выпустив на свет Constructor, резко добившийся внушительной популярности, ребята из Studio 3 решили немного расслабиться, отдохнуть и с новыми проектами подождать. Через некоторое время их, чего следовало ожидать, начала бить мысль, что неплохо бы делом заняться и еще денег заработать - кушать почему-то человеку иногда хочется. Самой простой путь - продолжать дело своего самого известного продукта, прибыль стабильно появится, а народ будет доволен, ведь концепция Constructor ничем плохим игроку не грозит.

Александр Щербаков



На самом деле Street Wars: Constructor Underworld нельзя назвать сиквелом в полном смысле слова. Скорее, это нечто вроде ответвления оригинального Constructor, повествующего, как следует из названия, об уличных войнах. Street Wars — такие (или похожие) имена не изобретательные — лишённые воображения компании обычно любят давать очередным тупым стрелялкам собственно разлива. Название чаще всего даёт исчерпывающее представление о содержании игры, игровом процессе и художественной ценности всего проекта. Но к Street Wars от Studio 3 все это отношения не имеет. И с изобретательностью у компании вроде пока все нормально, — новое творение — тупым недоделкам никак не отнесешь.

Обо всем, в общем, говорит сочетание слов Constructor Underworld. Ролёвущники, наверное, сразу представят себе темные и мрачные подземелья, вспомнят о чем-нибудь вроде Ultima Underworld и пустятся в долгие рассуждения о том, какие нехорошие субъекты обитают в славном своей жестокостью городе Мензоберранзане. Но в данном случае имеется в виду совсем другое. Studio 3 решила сделать на основе своего громкого продукта игру, посвященную становлению человека — криминаль-





ной арене и соперничеству конкурирующих бандитских организаций. Временной отрезок для этого был подобран тоже соответствующий – на дворе 20-30-е годы нашего века. Пора начинать творить свой противозаконный бизнес. Хотя если есть деньги на взятки, то законный становится все.

С точки зрения графического оформления **Street Wars** практически не изменился со времен своего предшественника. Маленькие красивые здания, совсем маленькие рабочие и гангстеры... Это достаточно мило и красиво, несмотря на то, что иногда желаешь ну хотя бы трезмерности, чтобы карту можно было крутить как угодно и масштабировать. С другой стороны, часть проблем, вызванных «плоскостью» игры, разработчики довольно успешно решили. Прячущегося за зданием человека можно увидеть включив частичную прозрачность зданий, а потому, в принципе, и без модных кручений камерами и выбора точки обзора можно обойтись.

Street Wars: Constructor Underworld достаточно легко и плавно вводит нас в игру, предлагая каждому сначала нечто вроде тренировочных миссий, только после которых начинаются настоящие серьезные задачи. Для начала деятельности требуется участок земли, арендованный у мэрии, который предоставляется с самого начала, но которого совершенно недостаточно. Покупать новые «шесть соток» придется довольно-таки регулярно, потому как без имеющегося в наличии свободного пространства построить ничего, как сами понимаете, нельзя. Да, некоторые, возможно, удивятся, что в игре про мафию надо чего-то строить, но это именно так. Вы что хотели – это стратегия на основе **Constructor**, а потому просто бродить и стрелять во всех, понятное дело, здесь не придется. Мы налаживаем серьезное дело, по сути строим даже свой небольшой город. Здесь во многом даже чувствуется родство серии (уже серии) игр от Studio 3 с **Sim City** и прочими проектами от Maxis.

В **Street Wars** существует несколько уровней строений –

ДОСТОИНСТВА	
Очень мило, достаточно интересно и красиво. Любопытная концепция игры и юморное отношение к гангстерскому делу.	
НЕДОСТАТКИ	
Кому-то, может, не понравится графическое оформление игры, а кому-то она покажется немного нудной.	
РЕЗЮМЕ	
Продолжатель дела Constructor , достойный вашего внимания.	7.5 1.5 VIDEO 1 SOUND 1.5 INTERFACE 1.5 GAMEPLAY 1 ORIGINALITY 1 ADDITIONS

О

Т

С

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М

Ы

Х

И

Т

А

М



ИГРУШКА В КЛЕТЧКУ



BRAVEHEART II



Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Eidos
Разработчик: Red Lemon Studios
Требования к системе:
Pentium III, 32 Mb RAM, Win 95/98
Online: www.eidos.com



БРАВЕHEART

В

то время, как добрая половина редакции азартно и со вкусом резалась в великолепный Soul Calibur, я был вынужден корпеть над унылым порождением перезревшей девелоперской мысли (это не дискриминация платформы! просто так получилось...). Физиономия Мела Гибсона, изредка появляющаяся на экране, в конце концов стала бесить. Пребывая в чрезвычайно мрачном расположении духа, начал искать виновников далеко не самого радостного события — появления на свет божий страшной игрушки Braveheart. Как выяснилось, таковых не оказалось. Мы не виноваты (по крайней мере, за себя отвечаю). Не виноваты и разработчики, которых при всем желании нельзя назвать халтурщиками. И уж точно ни в чем не виноват Мел Гибсон, которому в игре отводится весьма символическая роль...



Однако по моему мнению Red Lemon Studios нас не обманули. В Braveheart есть все, о чем просили меня. Я специально обратил по телефону внимание на то, что ждали мы точно не того продукта, что получили в результате. Главная отличительная черта Braveheart — сложность. Точнее, усложненность. Авторы взяли изначально простую идею Defender of the Crown и добавили к ней массу деталей, сделав игру более сложной. Тот же самый War of the Worlds, который, как вы помните, был далеко не самой простой игрой, по сравнению с Braveheart представляется чем-то очень примитивным и недалеким. Охватить одним взглядом то, что нам предстоит в этой игре, творческой студии Red Lemon Studios, просто невозможно. Глобальная идея игры кажется простой, но самое интересное заключается в том, что эта игра — искусственная, притянута за уши и насилием, на своем месте не стоит. При

этом я с трудом представляю себе игроков Braveheart, наслаждающихся этим мультипликационным детищем.

После моего вышесказанного у читателей могут возникнуть вопросы, предположения и предложения. По крайней мере, в ближайшем будущем. По крайней мере, фанатов Braveheart, поскольку в игре есть все для этого (там там только нет...). Другое дело, что игра не является шедевром, кроме фанатов. IV в одном из писем читателей в «Общественной Связи» провозгласила мысль: интересно, что, мол, игры становятся простыми и красивыми, а это плохо. К сожалению, с этим никак не могу, но автору этого изречения искренне рекомендую Braveheart. Поскольку эта игра не только проста и даже не идеальна. Пропитав несколько часов на изучение tutorial, я понял, что игра посвящена изучению странной категории тактики, которую способны наслаждаться одной такой игрой на протяжении...





как и в случае с тем, что такое Braveheart, нужно в уме иметь в памяти Defender of the Crown, а в голове, я помню, разбитые камни Commodore и Там, где все действие разворачивалось на отдельных островах, связанных между собой на отдельные области. Каждая область была своего рода доход, который было тратить на два типа вещей. Второе то, что это была не совсем пошаговая игра. По сути это все. Braveheart, на самом деле мало отличался от Of Kings and Castles, только там в Англии, а в Шотландии, но примерно в те же самые моменты. Цели и задачи их достижения, в принципе, те же самые. Темы в Braveheart — Шотландия, на которой, конечно, действие, ну, по сути, два дополнительных действия, которые были важны... Экономика... Вот мы так плавно переходим к следующему главному. Я никак не могу понять, в чем тут проблема экономика? В общем, ТАКАЯ экономика? В War of the Worlds скажем, в Civilization все в принципе почти проще! Может вы предполагаете, что в игре с Braveheart экономика отсутствует игры лишены? Как бы так! К примеру, получается впечатление, что в шотландском режиме экономика была, но ее не было. Почему? Основное действие именно в этом режиме. Распределять крестьян и ремесленников по роду занятий... Это был отягченный шотландским дизайном может быть, но это только шотландец. Хотя сильно в этом сомневаюсь. Единственное, что людишек из одной графы в другом режиме в игре сложное занятие. В этом режиме я понимаю отказываюсь. А теперь объясните мне разницу между четырьмя видами игр. Во-первых, в War of the Worlds несколькими десятками тысяч топоров и несколькими сотнями малопонятных элементов кодового ВПК. А заодно еще от меня требуют, чтобы вам нужно... В War of the Worlds 100 вопросы отпадут по сравнению с нашими взглядами такую игру в средневековом мире как

ДО С Т О И Н С Т В А

Удачная идея, оригинальная организация игрового процесса, реалистичность.

НЕДОСТАТКИ

Чрезвычайно усложненный игровой процесс, корявый интерфейс, местами жуткая графика.

P E 3 Ю М

Скорее всего, многим игра не понравится. Но тем, кому понравится... Заранее прошу прощения!

ей много внимания. А вы сами. Хотите, чтобы кто-то послал торговый караван в соседний город? Помните в той ситуации было очень трудно. А вы, когда караван вы полагаете не так далеко, типично выбираете и не так далеко, типично в экономические отношения. Потом вы решаете типично — решайте, сколько караванов вы можете отправить. Только потом вы решаете, что этот караван надо делать — продавать или покупать. И вы решаете то того, что вы должны вы должны переставить деньги в караван (и даже вы совсем не так точно, как можно подумать). Потом вы еще можете сделать, и только потом вы сможете отправить свой частный караван куда подальше — всяких гарантий того, что вы караван сможете полагает. И типично. Ставки вы успехом можно было бы заставить типично выбирать типично для каравана, скажем, типично для лошадей, которые их поташат... Потому что это дело, но не дело. И вы можете в веселым образом в Red Lemon Slots, но всего этого вы заставляете любоваться на то, что вы до такой степени, что вы обсуждение может временно отложить.

[illegible]

Как ни странно, меня не привлекает в MMA тот факт, что у нас нет никаких реальных данных о реальных результатах тренировок. Шотландия и воплотили в игре реальность с точностью. И я думаю, что в итоге от этого придет человек, там реально. Реалистичность не должна идти в ущерб игровому процессу, это не должно быть. Значитель-

но лучше было бы, если бы не было этих ограничений.

забита множеством, и это не
жалет. Пятнадцать лидеров
отличаются печальит забывчивость
не коммандит охоту
тенциальным что сколь-нибудь
значение имеет одна-единственная харак-
терны. Так что лидеры кланов отли-
чаются друг от друга что только

[illegible]

Однако, если что динамичная, в принципе, идея по-
лучило столь сухое воплощение. Уверю вас, что
фильм этот не имеет ничего общего с драматиче-
ским. За исключением, как вы можете заметить, тематики, имен и
названия. Тот же фильм, как и The Crown, — это
фильм о политике. Но в отличие от драматиче-
ского, хоть и политический, минут за сорок. Нет, в Braveheart
есть масса исторических фактов, но только потому
они не вызывают интереса, а потому не вызывают
никаких эмоций, а значит и никакого, то
точно отрицательные.

Вы будете играть на Red Lemon. Искать нечего, как можно было бы. Подобрый мир достаточно много, и к нему мы относимся с уважением. Braveheart — это не игра. Он — играющий мир, и в нем хочется играть. Многие игровые дизайнерские элементы игрового процесса — да, они есть. Но в игре также есть и штука, которую западные игроки называют «фетишем». Это оценка. В Braveheart нет цели, собственно, и в игре нет цели этих целей — это плохо. Можно долго говорить о том, насколько плохой попытка авторов сделать игру, но это не имеет никакого значения. Но к чему это? Этот мир, когда Braveheart не — это игра. Можно было бы смириться с корявым интерфейсом, с медленным движением и с медленным развитием. Но только после Braveheart понятие этого мира — это не игра, а игра, решающим в оценке Braveheart. Если вы не можете играть, вы не можете играть. В принципе, вообще.

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября

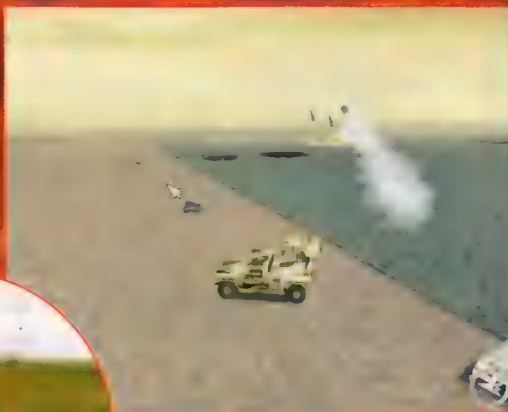
1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный **C&C: TIBERIAN SUN**



КИТАЙСКИЙ СИНДРОМ





Жанр: 3D real-time strategy
Издатель: Storm Entertainment
Требования к компьютеру:
Pentium III, 64 Mb RAM и 3D-карта
или 100 МБ free hard disk
Сеть: LAN, Internet
Онлайн: www.storm.com

«Нашей целью... возможность... на боя, когда победа...
или... от... которые должны...
за доли... —

FORCE21

Вячеслав Назаров

Однако, нет нужды представлять читателю такую компанию, как Red Storm Entertainment. Я не буду говорить, что, помимо разработки игр, фирма занимается и их штамповкой на секретных заводах тэхассины. Разумеется, вы не узнаете и то, что именно этой организации мы обязаны появлением на свет шедевра, который открыл новый горизонт в жанре FPS (first-person shooter) и имя которому Rainbow Six. Зато вам представляется возможность поближе познакомиться с очередным хитом от Red Storm Entertainment. Компания решила показать все, на что она способна в жанре стратегий в реальном времени, выпустив недавно в свет Force 21. Для вящего успеха к созданию милитаристской игры был привлечен бодрый старичок Фредерик М. Франкс мл., являющийся по совместительству отставным генералом армии США.

У ДАЛЕКИХ БЕРЕГОВ АМУРА ЧАСОВЫЕ ЧУЛКИ СТОЯТ

Сюжет **Force 2** — это «бон, штиль, китинг», явно написана под влиянием модных политических трендов. Мне что, вечно Лас и то не Майами? Америка — в США, уроды — это азиатский (китайский) рынок своих трендов. Сейчас не Путин, Хилли, я люблю и люблю Хилли.

[illegible]

В 2015 году начнется строительство в Китае первой в мире космической станции. Это позволит Китаю стать третьим в мире государством, способным осуществлять долговременные полеты в космос. Кроме того, Китай планирует в ближайшие годы приступить к освоению Луны и Марса. В это же время Россия планирует начать строительство космической станции на орбите Земли. Это позволит России стать вторым в мире государством, способным осуществлять долговременные полеты в космос.

Вот однажды в 1911 году Бальзак осознал, что своих собственных талантов ему не хватает.

а у Узбекистана, Таджикистана и Казахстана и так далее много. Конечно, наши ближайшие соседи таковы, не надо думать, захватить Узбекистан, и заодно для себя и часть Афганистана и Ирана немедленно вернуть в жизнь.

Этот человек наша Родина потеряла, было расправить свои руки, но как из-за мафеммы, помешавшей дипломату спасти нас от китайских орд. Не сразу, но на нашем согласии, на Голос 21 – июня информационного дня, стала дипломатическим мечом и мечом насажая на место, а не вечное.

... социально-политические
предстоит оказаться испытать
в качестве
... и Жуковым не очень грустно
на дяди велико-
предоставили Китай или
списке активных боевых действий

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ СТЕПЯХ КАЗАХСТАНА

Чики были... все... тша...
...моделированные... Казахстана
...Китай. Благодаря использованию новейших спутнико-
вых технологий, к которым имеет неформальный доступ
группа Red Storm Entertainment Team Китая, многие
будут проходить на виртуальных этапах, которые в точ-
ности копируют реальные географические районы.
Пейзажи, созданные дизайнерами, экономят высо-
кий плавки. Не знаю, состоит ли из десяти тысяч
...миллионов квадратных километров... ...

[illegible]

СТЕНКА НА СТЕНКУ

На территории 22 миссий (11 в США и 11 в СССР) для многопользовательских игр, 21 из них — для малых групп. Для их создания потребуется до 16 млрд руб. Ввод в эксплуатацию склепение надземных и подземных железных дорог, строительство военных объектов, восстановление поврежденных объектов, восстановление возможности использования типовых объектов, будут кататься его подчиненные, климат как в США или в СССР, что бывает важным, выполнении тех или иных

ДОСТОИНСТВА

Высокое качество графического оформления. Удобство управления виртуальной камерой. Разнообразие механических юнитов.

НЕДОСТАТКИ

Нелепый сюжет. Руководить можно лишь целыми отрядами. Практически не уделено внимание пехоте. Привязка камеры к юнитам.

P E 3 Ю М E

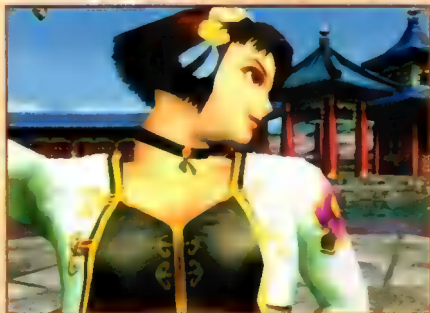
Неплохо стратегическая игра, которая, если закрыть глаза на проамериканский сюжет, сможет стать хорошим подарком любителям 3D RTS.

7.5





Платформа: Dreamcast
Жанр: файтинг
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Кол-во игроков: 1-2
Онлайн: www.soulcalibur.com



SOUL CALIBUR

Если есть у Namco какая-то одна, но самая характерная для нее черта, то ей безусловно станет зависть. Сначала к Nintendo, которая могла в свое время без особого сожаления послать ее куда подальше со своими требованиями по пересмотру договора о сотрудничестве и тем самым на долгие пять лет лишить ее почетного места одного из самых уважаемых издательств в мире. Затем к Sega, которая не менее наглым образом смогла сместить ее из авангарда разработчиков игр для автоматов в стан догоняющих прогресс. Всем им Namco уже отплатила сполна за перенесенные ранее унижения...

Борис Романов



Став первой крупной компанией, поддержавшей в свое время PlayStation, она смогла вновь привлечь к своей продукции внимание игроков всего мира, заставив теперь уже Nintendo просить поддержать хоть как-то ее но-

вые форматы. Беспардонно копируя все начинания Sega, но адресуя их типичным владельцам до предела раскрученной и, при этом, довольно мощной PlayStation, Namco смогла создать иллюзию, что именно ее произведения являются самыми-самыми лучшими.

Но теперь все это в прошлом: теперь мы завидуем Square, которая ничего не сделала для становления PlayStation, таким же наглым образом заняла место Namco в списке самых важных для благополучия Sony компаний, опять отеснив ее в так называемый «второй эшелон». Помните сколько шума вызвало решение Square покинуть Nintendo и выпустить свою седьмую Final Fantasy в формате от Sony? Помните как этой игрой восхищались, не говоря ни единого слова о ней самой? Namco тоже захотела такой славы. И она ее получила, а заодно напомнила всем, и в особенности Sony, что за каждый неверный шаг в сторону Namco

всегда последует расплата. А что она для этого, собственно говоря, сделала? Да, практически ничего. Просто-напросто сделала неожиданный для всех нас шаг и анонсировав Soul Calibur не на предназначенную для нее PlayStation, а на новенький Dreamcast, Namco накалила страсти до предела и заставила нас затанцевать в ожидании развязки событий. А когда игровая общественность поняла, что к выпуску этой игры Namco относится со всей серьезностью, шумиха вокруг нее достигла такого размаха, что любой, пусть и самый невинный критический взгляд на эту драку стал вызывать настоящую бурю негодования. В результате сегодня трудно найти такой журнал, который не назвал бы Soul Calibur идеалом и не поставил бы ему на своих страницах высшую оценку. И сегодня также трудно найти хоть один игровой журнал, который поставил бы Soul Calibur высший бал действительно за дело, а не под воздействием





умело устроенной нехарактерным танцем Sega-Namco шумихи. Мы, наверное, будем первыми.

Итак, в основе выпущенного недавно на Dreamcast Soul Calibur'a лежит одноименная драка, выпущенная год назад компанией Namco на игровых автоматах, использующих в своей основе разогнанную и обогащенную гораздо большим объемом оперативной памяти PlayStation. Тем не менее, уже в то время она выглядела не ахти как красиво и поэтому, даже при всех ее неоспоримых достоинствах, не смогла добиться действительно внушительной популярности. Этому, несомненно, также помог и тот факт, что ее предшественница — драка Soul Edge (Soul Blade) заслужила себе не самую лучшую репутацию, причем вполне заслуженно. Только вот Soul Calibur — это не Soul Edge 2, а практически совершенно другая игра, в которой Namco действительно постаралась на славу дополнить стильный внешний вид своего самого красивого творения достаточно качественным содержанием. Начнем с того, что, во-первых, боевая система Soul Edge в SC была полностью переработана и обогащена гораздо большей «глубиной», чем, скажем, в третьем Tekken'e. Ушли в прошлое автокомбы для дебилов, а возможности персонажей теперь стали действительно богатыми, а не до неприличия убогими (не в пример тому же Soul Edge). Soul Calibur смог по-настоящему объединить в себе неподражаемый стиль Soul Edge и вполне достойную и, при этом доступную каждому пню боевую систему Tekken'a. При этом игра осталась вполне оригинальной, впервые внедрив в файтинг полную свободу перемещения, которая мешала бы игровому процессу, а наоборот добавляла бы в него необходимую «глубину» (в отличие от, например, Toba'l'a). Тем не менее все вышеперечисленного никогда бы не хватило драке от Namco для того чтобы она могла занять достойное место в списке самых-самых игр всех времен и народов. Виною же тому послужило отсутствие в основе Soul Calibur'a, как и в основе породившего его Tekken'a, сбалансированных героев и по-настоящему глубокого игрового процесса. Безусловно, такие эфемерные понятия, как баланс и глубина, для армий поклонников разных Mortal Kombat'ов и Tekken'ов абсолютно ничего не значат. Для нас и, Богу, еще для нескольких миллионов игроков, именно эти два слова являются определяющими при оценке того или иного проекта. И не видеть бы Soul Calibur'a всех тех наград, которые он обязательно в этом году получит, если бы не одно но.

Точно так же, как Sony'ский Gran Turismo, новый продукт от Namco выезжает не за счет положенного в его

основу гениального игрового процесса, которого, к сожалению, ■■■ в этих играх не заметили. В них главная роль была отведена различным дополнениям, трансформированным разработчиками в главную достопримечательность этих продуктов. Именно продуктов, причем нацеленных строго на массовое потребление. Продуктов, без всякого сомнения, отличающихся отменным качеством, которое заметно всем, ■ не одним лишь ценителям жанра.

Качество же Soul Calibur'a проявляется себя с первой же минуты, проведенной за этой игрой. Его графика и дизайн поражают воображение, движения героев вызывают настоящий восторг, каждый из девятнадцати героев «убивает» наповал своей детализацией, а каждая из многочисленных арен готова вызвать благоговейный трепет у любого эстеты. Перейдя к бою, игроки моментально поймут что к чему и уже через пару раундов смогут выделять на арене такие кулбобы, каких мы еще нигде и никогда не видели. ■ ■ ■ общен, те чувства, которые рождает у рядового игрока Soul Calibur вполне заслуживают самой высокой оценки и именно они, а совсем не игровой процесс, заставляют нас ■■■ и вновь

бою, когда в середине сентября Namco начнет выкладывать на своем сайте различные, пока секретные, даунлоды. Второй же режим, получивший название Mission Battle, служит для SC тем же, чем служил режим Gran Turismo гонке под одноименным названием. Именно он превращает Soul Calibur из очень красивой, но слабой в multiplayer'e драки, в очень красивую и действительно интересную игру. Этот режим для одного игрока позволяет нам принять участие в куче различных миссий, большая часть которых позволяет нам по-иному взглянуть на последний проект Namco. На описание всех этих миссий мы могли бы потратить не одну страницу, поэтому ограничимся лишь тем, что скажем, что именно благодаря ■■ разнообразию и продуманности Soul Calibur способен вызвать уважение даже у самого заклятого врага продукции Namco. Наградой же за выполнение каждой миссии станет присуждение вам определенного количества очков, которые вы сможете потратить на открытие огромного количества секретов, которые хранит в себе первая игра от Namco для Dreamcast. Этими наградами могут стать либо ценные сами по себе картинки персонажей, либо новые арены и герои, которые стано-

Михаил Рязункин

Обычно принято сравнивать вновь появляющиеся игры с уже существующими аналогами, но на Dreamcast не так много файтингов, а если говорить точно, то их вообще нет (произведения Sarcot и SNK не в счет). Остается лишь третья часть небезызвестного Virtua Fighter. И здесь возникает еще одна проблема — драки от Namco и Sega всегда очень сложно сравнивать, так как первая всегда больше ставит на доступность игры массовому потребителю и визуальный эффект, ■ вторая на качество ■ «глубину» игрового процесса (за частую забывая об играх). Так вот, если все же сравнить VF 3 tb и Soul Calibur, то почти наверняка можно сказать лишь две вещи: Calibur заметно превосходит Fighter графически ■ является вполне доработанным продуктом, а не выплывшим в сешке на рынок «гениальным шедевром». Превосходство графики в первую очередь касается прорисовки и детализации арен. Высокое разрешение позволило объединить в единое целое ■ трехмерное ближайшее окружение и плоский задний план, который вовсе не смотрится дешевой под-

делкой среди коллекционных раритетов, как ■ VF 3 tb. Конечно, модели персонажей также выполнены более качественно, но это не так бросается в глаза. Здесь поражает другое — как эти модели двигаются. Я, пожалуй, не видел ни одной игры, где движения персонажей были бы выполнены с такой реалистичностью. Но самое интересное, что всем этим удобно управлять даже на таком неудобном для драк (особенно выпускаемых Namco) джойстике Dreamcast, ■ это учитывая то, что в Soul Calibur можно не только отступать на шаг в сторону, но вполне свободно перемещаться вокруг вашего противника (еще один плюс в пользу SC). Что же касается доработанности игры, то это связано не только с наличием режима двух игроков и вполне приемлемого режима тренировки. Просто ■ Soul Calibur существует, кроме уже обычного для драк Team Battle и других, еще множество опций в меню, которые помогут ■ скрыть скуку от бесконечных поединков. Остается поговорить о недостатках, хотя они довольно стандартны для драк от Namco (да и других тоже). В первую очередь это касается некоторой несбалансированности игрового процесса. В игре

вполне обычная ситуация, когда вас начинают бить, а никак нельзя остановить этот процесс пока не прозвучит долгожданный «К О». Причин во втором раунде ситуация может измениться на противоположную, и уже ваш противник будет повержен тем же образом. Это мало мешает (а порой и помогает) при игре против компьютера, но вызывает бурное негодование у живых противников. Второй неприятный аспект — это внезапные приступы бешенства AI. Довольно вяло играющий компьютер вдруг начинает вытворять на экране что-то неообразимое, просто стирает вас ■ порошок на протяжении двух трех раундов, а потом, как будто смирившись с судьбой, вновь отдается вам на закланье.

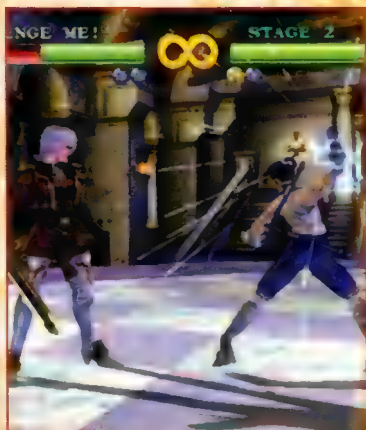
Одним словом, несмотря на некоторые недостатки, Namco все же удалось выпустить великолепную по графическому исполнению и вполне добротную в игровом плане игру, уже вполне заслуженно занявшую брешь в списке файтингов (хороших) на Dreamcast, ■ образовавшуюся после выхода Virtua Fighter 3 tb. Игру, которая поможет нам убить время, оставшееся до выхода второй части Dead or Alive от Tekmo.

брать в руки джойстики и начинать «мочить» друг друга в заранее нечестном бою.

Но на этом прелести Soul Calibur'a не заканчиваются. За что действительно стоит поставить Namco памятник, так это за включение в ее последний проект, наряду с обычными для драк, пары вызывающих неподдельное восхищение режимов. Первый из них, получивший говорящее само за себя название «Интернет», еще покажет себя в

вять доступны во всех режимах, либо просто новые костюмы для уже существующих персонажей. Иногда удастся открыть ■ несколько новых побочных режимов, таких как, скажем, театр, в котором вы сможете посмотреть как грациозно исполняют свои пируэты все наши любимые герои. И именно из таких мелочей и складывается все великолепие Soul Calibur, которое способно вызвать восторг у любого игрока и помочь закрыть глаза на все несуразности положенного в его основу игрового процесса.





Подводя итог, стоит сказать, что Dreamcast'овский Soul Calibur, в целом опережает наголову все имеющиеся сегодня на рынке продукты этого жанра, и это при том, что в multiplayer он явно уступает более продуманному третьему Fighter'у. Однако последний факт, как уже было сказано выше, Namco смогла компенсировать всевозможными дополнениями, превращающими Soul Calibur не просто в голый файтинг, а в полноценную игру. И это ей огромное спасибо.

На этом позвольте закончить и передать слово моим товарищам, которые вместе со мной решили поделиться своими впечатлениями от такой неоднозначной игры, как Soul Calibur.

CR REVIEW



ДОСТОИНСТВА

Уникальный на Dreamcast'е стиль игры, который позволяет играть в одиночку, в паре или в команде. Возможность играть в режиме 'VS' и 'FIGHT 1'. Возможность играть в режиме 'TVY'.

НЕДОСТАТКИ

Некоторые аспекты игры, которые могут быть не совсем удобными для игроков. Например, сложность игры, которая может быть слишком высокой для некоторых игроков. Также, некоторые игроки могут найти игру слишком сложной.

РЕЗЮМЕ

Игра Soul Calibur — это уникальный файтинг, который позволяет играть в одиночку, в паре или в команде. Игра очень интересная и сложная, что делает ее одной из лучших игр на Dreamcast'е.

9.5

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



Серьёз Овчинников

Soul Calibur безо всяких сомнений является игрой нового поколения. Именно такой игрой, создание которой почти удалось Sega с ее столь же массовым, но несколько непонятным Sonic Adventure. SC — это феномен леденца со спиртаном внутри жевательной резинкой. Графическое великолепие, доступность и простота игрового процесса держат вас в напряжении на протяжении некоторого времени, после чего к сладкой части прибавляется спрятанная поглубже, чем это бывает обычно, глубина и продуманность. После чего, по идее Namco «жевание» игры может продолжаться сколь угодно долго. Разумеется, все это рано или поздно приведет к тому, что совершенно измученный потребитель в конце концов безжалостно выплюнет приевшуюся красоту и отправится на поиски новинок. Но ведь именно такие правила навязывает нам игровая индустрия. Именно в такую игру как Soul Calibur могут играть пятилетние дети, так и заматеревшие в заучивании стоиловых комб подрасточки. Удивительнее всего то, что, скорее всего, наблюдая за боем, даже не сможете выяснить, как этого героя играет суперпрофи. В этом и прелесть, и главная проблема игры. В отличие от комплексных, сложных, но, увы, мгновенно с выходом SC устаревших файтингов, в это творение неинтересно учиться играть. Все так слишком доступно и слишком красиво с самого начала, чтобы пытаться выписывать смертельные пируэты и поражать воображение зрелищными ударами. Здесь красивый и, как правило,

способный быть весьма эффективным удар «лежит» на каждой кнопке, или крайней мере доступен путем введения очень простой комбинации. Любое действие противника (даже живого) легко прогнозируется: он будет бить. А как, куда, зачем — это уже совершенно неважно. Думается, Yu Suzuki несколько ошибался с определением жанра своей эпической Shenmue. Вот он, настоящий Full Reactive Eyes Entertainment. В таких условиях весьма большим сюрпризом является тот факт, что персонажи наделены хоть какой-то индивидуальностью (хотя и зачастую по несколько раз клонированы с обязательным дублированием в списке секретных героев), а некоторые из них требуют особого к себе подхода. Впрочем, в подавляющем большинстве случаев одна и та же тактика прекрасно работает на 90% персонажей. Играть в Soul Calibur — это все равно, что смотреть «Звездные Войны». Пусть все детали досконально изучены, примитивный сюжет достал еще пятнадцать просмотров назад, а заманчивая и ту «серьезная» глубинная сюжетная линия никак не дает о себе знать, наплевая изредка слабенькими волнами, смотрящим, смотрящим. Заслуга Namco в том, что теперь мы еще можем во всем этом участвовать. По-настоящему раздражает в Soul Calibur, как ни странно, лишь слабость проекта во всем, что не касается собственно игрового процесса. Благодаря весьма невысокому бюджету игры, несравнимому с деньгами, которые Namco обычно тратит на Ridge Racer'ы и Tekken'ы, напрочь отсутствует хоть мало-мальски при-

личный вступительный и заключительный ролики. Вместо этого в начале игры нас приветствует симпатичный, но очень халтурно сделанный ролик на движке, представляющий по очереди основных персонажей, в концовке вообще выполнены в фирменном Capcom'овском стиле и состоят из пары-тройки альпаватых скетчей сопровождаемый текстом, повествующим о том, как силы добра/зла победили. Вовсе не этого хотелось бы ждать от игры нового поколения. Вопреки всем правилам и привычкам, в новом Namco'вском шедевре форма вовсе не противоречит содержанию. За счет богатых игровых возможностей разработчики практически сумели компенсировать весь недостаток стиля и даже отделились при портировании на новую и очень мощную по сегодняшним временам систему малой кровью. Bravo.

Напоследок хочется сказать, что при всей кажущейся несерьезности игры, проблемы с Soul Calibur немедленно исчезают в тот самый момент, когда берешь в руки джойстик. С безумным увлечением и выпавшей от потрясающих эффектов челюстью отыгрываешь в любом из режимов пару-тройку часов с приятелем, или в одиночку, потом удивляешься, что же ты такого в нем нашел. С сомнением вновь берешь в руки уже порядком поломанный джойстик, и опять, опять погружаешься в эту пучину великолепия. И конечно, дело не только в графике. Остается лишь еще раз восхищаться способностями Namco ужаснуться... подумав о будущих проектах гениальной компании.



(ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ)

HIDDEN & DANGEROUS

Платформа: PC

Жанр: тактический симулятор

Издатель: Take 2

Разработчик: Illusion Softworks

Требования к компьютеру:

Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Альтернатива: Rainbow Six, Commandos



КАМПАНИЯ ТРЕТЬЯ

Миссия Четвертая

ель: Бежать из трудового лагеря на бронетранспортере.

Прохождение: ■ брифинге перед миссией сообщается, что немецкая форма должна дать нам некие преимущества, но в чем они заключаются, осталось неизвестным. Либо фашистам решительно наплевать на знаки отличия, либо у них особое чутье на бойцов специального назначения. Так или иначе, в этой миссии нам придется несладко. Основная сложность заключается ■ наличии проволочных заграждений, которые, как ни странно, чрезвычайно затрудняют ведение прицельного огня. Единственным бойцом, услугами которого в этой миссии воспользоваться не придется, это пулеметчик. Ну а командир, автоматчик и снайпер составляют весьма эффективную команду при соблюдении некоторых весьма немаловажных условий. Прежде всего, продвигаться вперед следует очень медленно. Изучать открывающуюся территорию

нужно очень аккуратно, буквально пиксель за пикселем. Фактически вы будете передвигаться по узкому коридору, и такое ограничение передвижения, в принципе, не позволит ■ нарушить придуманный авторами сценарий. Немецкие солдаты раскиданы по всей территории, но если не нестись сломя голову и вовремя обращать ■ них внимание, то до стоянки, на которой располагается военная бронетехника, можно очень даже легко добраться. Кстати, будьте очень внимательны – рядом с будкой на территории стоянки помимо нескольких фрицев торчат баки с горючим. Да, и не забудьте подобрать несколько фаустпатронов ■, расположенных там же. После этого залезайте в бронетранспортер ■, забирайте пулеметчика и выкатывайтесь наружу ■.

Миссия Пятая

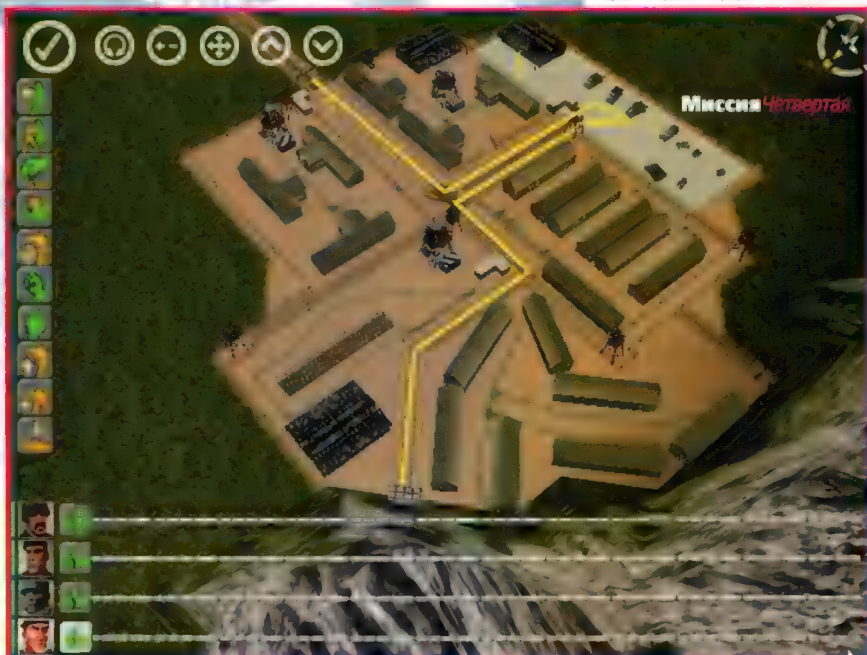
Цель: Добраться до точки назначения.

Прохождение: Милая миссия. Очень приятно, что у авторов игры наличествует такое доброе чувство юмора. Начнем с того, что за нами на полном ходу едут два танка, что само по себе неприятно. А кроме всего прочего, удирать от ■■■■ предстоит через

настоящий ад в виде нескольких сотен немецких солдат и кучи бронетехники. Конечно, здесь есть множество хитростей, которыми ■■■■ спешу с ■■■■ поделиться. Прежде всего, следует перепрофилировать своего снайпера на автоматчика, вручив ему соответствующее вооружение и столько боеприпасов, сколько он сможет унести. Так, бойцы должны разместиться следующим образом: в кабине командир ■ пулеметчик, на установленном пулемете автоматчик и сзади бывший снайпер. Не мешкая, трогайтесь ■ путь. Маршрут будет очень прост: все время вперед по дороге. К сожалению, карты этого уровня в природе не существует, но, впрочем, здесь она не особенно сильно и требуется. Самое приятное заключается в том, что бронетранспортер неуязвим для автоматов ■ винтовок (в противном случае миссия была бы абсолютно непроходима). Не менее важно также то, что боезапас для установленного ■ бронетранспортере пулемета ничем не ограничен. Так что более-менее благополучно вы доберетесь до символических ворот с грозной вывеской, ■ которой написана всякая немецкая муть.

Далее начнется то, что достаточно сложно описать. Во-первых, машина начинает нещадно тормозить. Во-вторых, со всех сторон прут солдаты. В-третьих, на гигантском поле стоят два танка, проскользнуть мимо которых просто нереально. Лишь один-единственный раз мне удалось, отчаянно маневрируя, проехать мимо

них. Вылезти из бронетранспортера ■ воспользоваться припасенной базукой также достаточно сложно. Начнем с того, что ползая из базук по танкам можно лишь с не очень большого расстояния, то есть с такого, с которого вас легко уничтожит один из них. Кроме того, не стоит забывать о погоне. Посему сворачивайте к реке слева и бодренько, в полуперевернутом состоянии ползите вперед по берегу. Можно даже заехать в саму реку, только не очень глубоко. Только так вероятность того, что танки вас достанут, будет сведена к минимуму. Проехав наиболее опасный участок, выезжайте у болотных кустиков и продолжайте свой путь по дороге. После танков наибольшую опасность представляют фрицы, вооруженные фаустпатронами. Если у вас хватает рук и мозгов, то попробуйте одновременно управлять бронетранспортером и автоматчиком. Кстати, очень важно, чтобы автоматчик остался живым. ■ противном случае ■■■■ останется ■■■■ полагаться на удачу. Продолжайте, не останавливаясь, ехать по дороге. Впереди вас будет ждать не только очередная порция шизофреников с фаустпатронами, но и развилка. Поверните налево и продолжайте свой путь по дороге. В скором времени ■■■■ встретите еще несколько танков, установленных на мосту. В принципе, они не так опасны, как предыдущие, и мимо них можно довольно просто проехать, но лучше, конечно же, не рисковать ■ в очередной раз повернуть налево. Еще па-





рочка километров через какой-то немецкий поселок, совершенно аналогичные трудности и методы их преодоления, и, в конце концов, вы неминуемо окажетесь на месте назначения.

Миссия Шестая

Цель: Отбить атаку немцев, улететь на самолете.

Прохождение: Гм... В этой миссии доброе чувство юмора авторов достигло прямо-таки гипертрофированных размеров. Скоро на этом небольшом пятачке будет не развернуться из-за доброй сотни немецких солдат да двух танков, которые старательно продолжают нас догонять. В то же время экипажу самолета необходимо дать время на подготовку к взлету, так что... В общем, выбора у вас нет. С танками мы расправимся просто: заминируем мост в указанных местах (М). Дело способно серьезно облегчить и противопехотные мины, но, к сожалению, слишком много их с собой взять не удастся. В помощь предлагается два крупнокалиберных пулемета , но и у тех, к сожалению, боезапас ограничен. Вставайте в указанных местах и стреляйте при появлении отрядов. Начать игру лучше всего за снайпера , которому в этой миссии отводится совершенно особая роль. Когда солдаты приблизятся, переключайтесь на автоматчиков. Если повезет, то отбить атаку вы сможете. Кстати, особое внимание обратите на посадку в самолет — можно очень даже просто утонуть.

КАМПАНИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

Миссия Первая

Цель: Установить два пеленгатора в указанных точках и ударить.

Прохождение: Проще не бывает. В брифинге сообщается еще куча дополнительной мало нужной информации, но, в целом, если вам удалось пройти

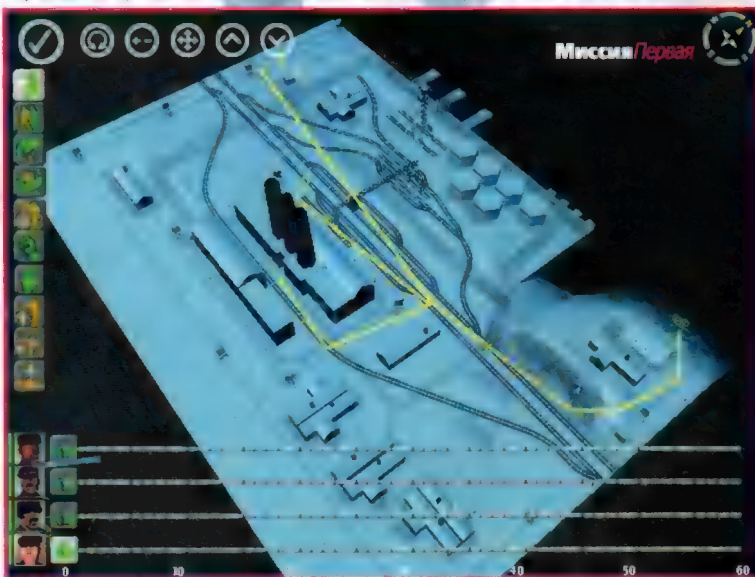
Hidden & Dangerous до этого момента, никаких сложностей у вас не возникнет. Самая большая проблема здесь — провести весь отряд до точки назначения пять минут, после которых союзные бомбардировщики нанесут воздушный удар.

Миссия Вторая

Цель: Уничтожить архивы и антенну, затем смыться на грузовике.

Прохождение: При наличии четкого плана действий

миссия вряд ли покажется сложной. В то время существует множество хитростей, без знания которых вряд можно рассчитывать на успех. Начнем с того, что добраться до немецкой базы через лес равносильно самоубийству — лес очень хорошо заминирован. Посему нам остается двигаться по горной дороге . Когда в зоне видимости покажется лаборатория и военный городок, появятся первые гости. Для того чтобы предотвратить нежелательный исход, лучше всего уничтожать сразу в зародыше. Просто переключитесь на снайпера и спокойно расстреляйте всех, кого сможете увидеть. Совсем рядом вы должны обнару-





жить более-менее приемлемый спуск, однако воспользоваться им пока рановато. Продолжайте двигаться по горной дороге до тех пор пока ни проступят ясные очертания антенны (А). Антенна эта имеет достаточно сложную конструкцию, и самым главным в ней следует считать крупнокалиберный пулемет. Постарайтесь уничтожить укрепления с максимально дальнего расстояния, в противном случае велика вероятность того, что ваш отряд в скором времени перестанет существовать. Когда вы убедитесь в том, что стрелять из пулемета больше никому, продолжайте свой путь непосредственно к антенне. Как ее уничтожить? Уж наверняка не с помощью динамита. Достаньте базуку, прицельтесь поточнее и бабахайте. После этого подобреритесь к пулемету и добейте оставшихся в долине. Теперь самое время спускаться с гор и бежать напрямик в лабораторию. В нее, как странно, надо зайти и взорвать изнутри. После того как вы это сделаете, садитесь в грузовик и уезжайте в указанном направлении.

Миссия Третья

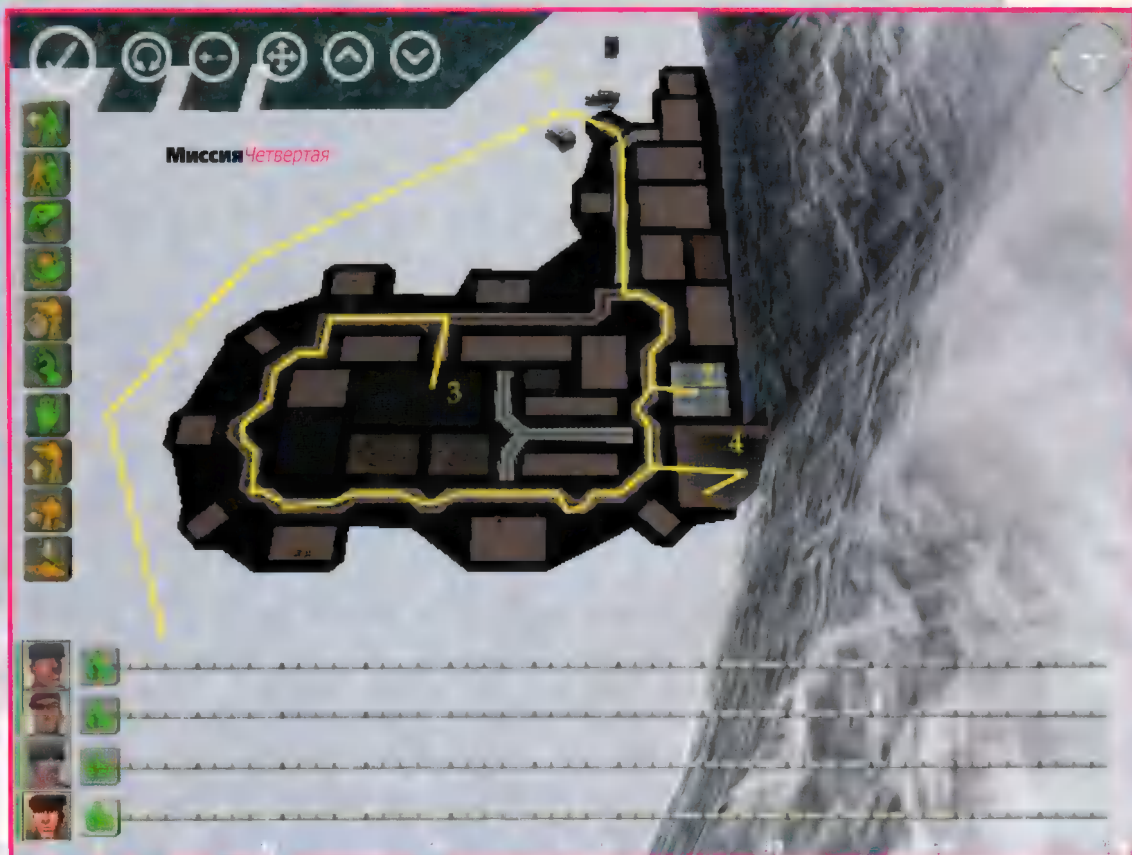
Цель: Уничтожить завод по производству тритиевой воды и сжечь на грузовике.

Прохождение: Одна из тех миссий, в которых необходимо прилагать усилия всей команды. Итак, переключитесь на снайпера, соберите вокруг себя всех остальных и бегите через проход в заборе. Перестреляйте всех, кого обнаружите, и очень медленно и осторожно подойдите к грузовику слева. Как только вы подобреритесь к нему поближе, из охранного помещения выбегут несколько немцев, которые элементарно уничтожаются, если, конечно, вы были готовы к их неожиданному появлению. После этого заходите в охранное помещение и бегите направо. В следующих помещениях вы встретите еще немножечко немцев, но с тактикой ведения боя в замкну-

тых пространствах вы уже должны быть знакомы, так что особой проблемы они вам не составят (только не забудьте переключиться на командира). В конце концов должны оказаться у входа в пещеру. Это есть секретный путь на завод, производящий в больших количествах тритиевую воду непонятно для какой цели. Бегите вперед, в конце поверните налево и будьте готовы к массовой атаке немцев. В принципе, если вы действуете слаженно со всеми бойцами отряда, то

все должно получиться достаточно эффективно. Некоторые сложности возникнут в конце этого коридора. Дело в том, что слева находится небольшое охранное помещение с тремя солдатами, а справа собственно завод, на котором находится десяток солдат. Непосредственно перед этой «развилкой» следует отдать приказ бойцам двигаться вперед. Далее действовать по обстоятельствам. В девяти случаях из десяти обойдетесь без жертв, если, конечно, не будете отсиживать





Миссия Четвертая

ся за стеной. После этого обойдите завод, добейте уцелевших и закладывайте динамит около баков с тритивовой водой ③. После этого рекомендую в срочном порядке смыкаться на улицу. На улице, кстати, нас будет ждать еще один сюрприз – очередная порция фашистов, неизвестно откуда взявшихся. Перебейте их, садитесь в грузовик и уезжайте ④.

Миссия Четвертая

Цель: Найти путь в док с подводной лодкой.

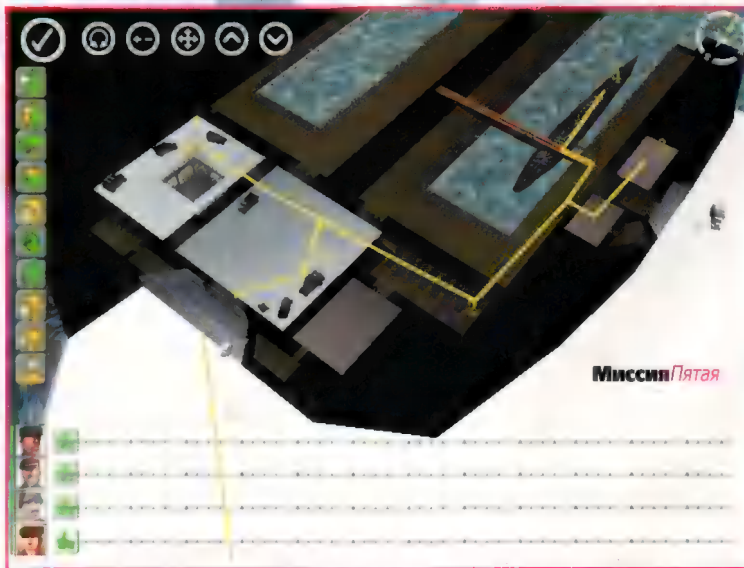
Прохождение: Здесь секрет прохождения заключается в использовании тактической карты. Только не думайте отдавать через нее приказания бойцам! Все что вам нужно, это знание того, где в данный момент находитесь. Тактическая карта, несмотря на то, что, она же способна предоставить эти сведения. А ничего большего, по сути, и не нужно.

Итак, пусть командир прикажет бойцам двигаться за ним и бежит вперед. Заберитесь на снежный холм около дока и уничтожьте находящихся неподалеку солдат. Теперь осталось разобраться с кучкой придурков, которые толпятся около бункера ①. Но с ними разговор будет короткий. Просто пустите длинную очередь по одному из грузовиков, там находящихся. Теперь – добро пожаловать в хаос! Кривая планировка бункера способна сбить с толку кого угодно, самое главное – остается непонятным, зачем она такая нужна. Так или иначе, если будете пользоваться тактической картой, не заблудитесь. Другая сложность заключается в том, что фашисты в этой миссии как-то особенно чутко реагируют на появление бойцов спецназа. Помните, когда брали плен Штейна на его даче, было значительно проще. Может быть, дело в том, что теперь немцы, как правило, повернуты к потенциальному противнику мордой, а не задом? В общем, рекомендую держать ухо востро. При желании можете заглядывать во все помещения, но после красот немецкого штаба и уюта дачи Штейна вы вряд ли придете в восторг от че-

го-либо. Поэтому лучше всего сосредоточиться на выполнении своей основной цели.

Итак, самым наикратчайшим путем бежим в помещение, в котором сушатся немецкие шмотки ②. Необходимая униформа, кстати, не на веревках висит, как это было раньше, а спокойно лежит на столе. Переоденьте своих бойцов и вот в таком виде двигайтесь в кабинет немецкому начальнику с настоятельной просьбой об отключении сигнализации ③. Будьте очень осторожны перед входом в помещение. Как только вы откроете дверь, предстоит встретиться лицом к лицу с тремя фашистами, которые очень (даже слишком) хорошо подготов-

лены к встрече. Действовать необходимо следующим образом: прямо перед закрытой дверью попытайтесь расставить своих бойцов в линейку. Ложиться и даже присесть не имеет смысла. После этого смело распахивайте дверь и стреляйте. Теперь можно и к начальнику. Начальник, как водится, начнет нас убеждать в том, что ему жить хочется, но это, в принципе, не важно. Когда вам сообщат, что одно из заданий миссии выполнено, пристрелите его и не забудьте захватить ключ, лежащий на столе. Теперь сможете открыть дверь, спуститься по лестнице и пройти через секретный тоннель в док ④. Миссия выполнена.



Миссия Пятая



Миссия Пятая

Цель: Потопить подводную лодку и сбежать на грузовике.

Прохождение: Объективно миссия сложная. И дело не в том, что врагов слишком много, хотя их действительно много, а в том, что практически в каждой стычке с ними мы оказываемся в крайне невыгодном положении. Посему действовать надлежит всей командой. Переключитесь на командира, прикажите бойцам двигаться за вами и как можно быстрее поднимитесь наверх **1**. От скорости зависит буквально все. Наверху стоят два немца, а непосредственно рядом с лестницей несколько бочек с горючим. Расправиться с ними следует также по возможности быстрее, только будьте максимально внимательны, помимо бочек с горючим в помещении находится масса самой разной бронетехники, которая имеет обыкновение замечательно взрываться.

Теперь переключитесь на снайпера и перестреляйте ребят в соседнем помещении. Подманить их к себе и свалить метким выстрелом в затылок все равно не удастся. В конце концов вы окажетесь перед двойными дверями **2**, за которыми наша цель — подводная лодка. Самое ужасное заключается в том, что, кроме подводной лодки, помещение буквально забито крестинами с автоматами. Выстройте перед дверями свою команду и только тогда открывайте их (в смысле, двери). Повеет — отобьетесь без потерь. Кстати, не стоит забывать о двух окончательно оригинальных снайперах, которые сидят на самой подводной лодке.

Прежде чем заминировать вождельный объект, не мешало бы проникнуть в охранное помещение **3** и перебить там всех сволочей. Между прочим, там сидят очень резвые ребята, так что будьте максимально решительны. Теперь, предварительно оставив команду на берегу, можно забираться на подводную лодку и устанавливать динамит в отсеке с торпедами **4**. Тридцати пяти секунд должно с лихвой хватить, чтобы убраться из взрывоопасного места. Бегите на берег, хватайте

команду и назад, в самое укромное местечко, из которого, однако, можно было бы увидеть великолепный фейерверк **5**. Потом, когда все закончится, советуем зайти посмотреть, что вы там натворили. Теперь открывайте массивные двери, уничтожайте фашистскую нечисть с фаустпатронами, садитесь в грузовик **6** и уезжайте восвояси **6**. Миссия выполнена, кампания закончена.

КАМПАНИЯ ПЯТАЯ

Миссия Первая

Цель: Найти дешифратор, вернуться назад.

Прохождение: Самая короткая кампания в Hidden & Dangerous способна поразить своей экзотичностью кого угодно. Избежим убогих сравнений с «Титаником», но в любом случае зрелище заслуживает определенного внимания. Скажем прямо: тонущий линкор превосходен! Если бы не моросящий дождик и не дурацкая мгла, которая, кстати, серьезно мешает не только эстетическому наслаждению полигонными красотами, все было бы превосходно! С другой стороны, цель миссии, на первый взгляд, может показаться совершенно издевательской, особенно учитывая размеры корабля: найти крохотный дешифратор. Примем также во внимание то, что нам даются исключительно туманные указания, следуя которым нужно обыскать вообще все помещения... Но, с другой стороны, зачем было бы нужно настоящее прохождение, если бы все в игре было просто и понятно? Итак, дешифратор находится в самом дальнем углу трюма. Нужно спуститься в самый низ корабля и идти в сторону, противоположную затопленным помещениям. Кстати, самая распространенная ошибка здесь — это когда игрок упрямо прет в воду, тщетно пытаясь нащупать брод. Почему-то все уверены, что дешифратор должен находиться в практически недосягаемом месте. А он, на самом деле, валяется на полу в тупиковой камерке, в которой, кроме него, вы обнаружите немецкого бойца

автоматом. В общем, если бы ни неожиданно выскакивающие немцы, ни перекошенная геометрия (а как же — корабль тонет!) и ни гнетущий полумрак, все было бы чрезвычайно просто.

КАМПАНИЯ ШЕСТАЯ

Миссия Первая

Цель: Провести генерала в безопасное место.

Прохождение: Одна из самых замечательных миссий в Hidden & Dangerous. Достаточно большой кусок Праги выглядит настолько правдоподобно, что порой забываешь, что это все же игра... Итак, нам предстоит провести генерала в указанное на карте место. Собственно, существует великое множество различных вариантов прохождения этой миссии, я предлагаю наиболее простой и незамысловатый. На этот раз играть нам предстоит исключительно за снайпера. Техника следующая: впереди бежит снайпер, отстреливает появляющихся на горизонте немцев, затем возвращается, хватая команду с генералом и отводит в теперь уже безопасное место, после чего вновь убегает вперед.

Итак, переключитесь на указанного бойца и бегите вперед **1**. Рекомендую почаще останавливаться и смотреть вперед через оптический прицел. В скором времени вы сможете разглядеть впереди укрепления **2**, за которыми томятся немцы. Перебейте их и продолжайте бежать вперед, минуя первый поворот налево. А вот на втором стоило бы остановиться. Вы увидите совершенно аналогичные укрепления в конце этой улицы. Расправьтесь с немцами и... Кстати, у кого-нибудь из бойцов есть базака или фаустпатрон? Если нет, то вам придется не сладко, уверяю. Ну, а если есть, переключитесь на него и бегите к снайперу. За стеной дома справа от вас притаился один злобный танк **3**. Причем прячется он не где-нибудь, а в магазине, что, в общем-то, решающего значения не имеет.

Итак, осторожно, strafe`ом, выходите из-за стены. Как



только покажется кусочек корпуса, стреляйте. Прямое попадание, в принципе, не нужно, взрыв неминуемо уничтожит танк. Теперь наша основная цель — холм ④, на котором установлено несколько пулеметов, а также внушительных размеров пушка, которая отчаянно шарашит по площади перед ратушей. Стоит ли говорить, что на холме сосредоточены основные силы немцев. Переключитесь на снайпера и перестреляйте всех, кого только сможете увидеть на холме. После этого подбегите к ратуше и попробуйте прицельно оттуда. Теперь самое время выводить остатки команды. Прежде всего избавьтесь от генерала... в смысле, оставьте его у ратуши. Теперь переключитесь на снайпера и прикажите команде двигаться за вами. Пока вы не доберетесь до холма, двигаться стоит медленно, постоянно останавливаясь и осматривая немецкие позиции. Разумеется, если вам повезет увидеть что-нибудь подозрительное, стреляйте. Кстати, солдат стоит искать не только на вершине холма, но и справа от него.

Когда вы и ваша команда поднимитесь по лестнице, останьтесь и переведите дух. В последний раз осмотрите холм через прицел снайперской винтовки, переключитесь на командира ■■■ автоматчика и... «Спаси рядового Райана» смотрели? Помните эффектный эпизод, в котором отряд уничтожает немецкие укрепления на очень похожем холме? В фильме все закончилось

достаточно печально, а вот в Hidden & Dangerous... Технология, между тем, точно такая же. Со всех ног бегите вперед, при появлении немцев стреляйте. Когда подберетесь на расстояние броска гранаты, бросайте. Возможно, сию операцию вам придется отретипировать не один раз, прежде чем вы добьетесь положительного результата. Но ничего другого предложить не могу. Вернитесь к генералу, возьмите его с собой и бегите к указанному на карте месту ⑤. А вообще рекомендую побродить по городу. Хотя бы для того, чтобы увидеть драматическую сцену расстрела или увидеть, как удирают от немцев участники восстания, или встретиться с силами Красной Армии. В брифинге почему-то сказано, что к советским солдатам лучше всего не подходить, потому как их, дескать, отличает непредсказуемость, но, на самом деле, это вполне безопасно. Проверено.

Миссия Вторая

Цель: Доставить генерала до указанного на карте места живым и улететь на самолете.

Прохождение: Последняя миссия Hidden & Dangerous... Учитывая характерные игровые особенности, она должна была бы быть сверхсложной. Вообще непроходимой. Однако это не так, и если ее что-то и отличает, так это размеры открытой территории. Вообще то, что происходит в этой миссии, всеми силами заставляет игрока действовать нестандартно. Вот и бегут бойцы незнано куда, стреляют неизвестно зачем и в конце тихо умирают, так и не выполнив задания. На самом деле, основное действие разворачивается едва ■■■ ■■ на четверти территории, так что главное в этой миссии не отступаться от своей основной цели.

Итак, ■■■ оказываемся на какой-то дороге ①, впереди стоят грузовики, некоторые из них выведены из строя, сзади действующий мотоцикл. Величайшей ошибкой следует считать использование мотоцикла или, тем более, грузовика в этой миссии. (Хотя один раз мне уда-



лось доставить генерала до посадочной полосы именно на мотоцикле.). Переключитесь на снайпера, прикажите бойцам двигаться ■■■ ■■■ и бегите вперед по дороге, ни ■■ коем случае никогда не сворачивая. Через некоторое время займитесь немецкими укреплениями слева от вас и продолжайте свой путь вперед. По дороге нужно бежать до тех пор, пока не покажется здание аэропорта. Тут остановитесь и расстреляйте всех, кого только сможете увидеть. Далее следует идти не торопясь. Почаще останавливайтесь и стреляйте по головам фашистов. ■■ конце концов слева от вас окажется вход на территорию аэропорта ②. Соблюдайте максимум осторожности, бегите туда. Вам следует обогнуть массивное здание и бежать к указанному на карте месту. Однако не забывайте постоянно оглядываться и отстреливать немцев на крыше аэропорта. Фрицы, кстати, будут выбегать отовсюду, так что будьте начеку. Спустя какое-то время послышится равномерный гул и спустится самолет ③. Теперь самое сложное: ■■ этот самолет необходимо как можно быстрее забраться. Ведь ■■■ знаете, что отличает пилотов в Hidden & Dangerous... Когда все, включая генерала, окажутся на борту самолета, миссия будет считаться выполненной. Все.

радио

СТАНИЦА

2000

МУЗЫКА 2000

НА ЧАСТОТЕ 106.8 FM

	Приближение/удаление камеры.	NumPad 4, 6	Вращать камеру (при выключенном NumLock).
	Включение/выключение автоматического боя.	NumPad 8, 2	Приближать/удалять камеру (при выключенном NumLock).
	Включение/выключение сольного режима (ведомый остается на месте и никуда не двигается).		Быстрое сохранение игры в специальный слот.
	Прокрутка всех диалогов.		Отдых. Не работает, если рядом находятся монстры.
	Вызов inventory.	BackSpace	Переключение в режим бега.
	Список всех ключевых мест на данной локации. Щелкнув на интересующем названии, вы отправите ваших героев к этому месту.		Вызвать список заклинаний (клавишу необходимо удерживать нажатой).
	NumPad 5		Двигать карту (только в подземельях).
	Включение/выключение карты.		Запомнить заклинание или скилл в текущий слот.
	Включение/выключение теней.		Декодировать сообщение другого игрока при многопользовательской «некооперативной» игре (требуется скилл language).
	Вызов списка игроков в многопользовательском режиме.		Вызов списка скиллов персонажа.
	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущим ведомым и наоборот).		Регулировка уровня прозрачности для карты (только в подземельях).
	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущим ведомым и наоборот).		Показывает IP адрес при игре через TCP/IP

ПЕРСОНАЖИ/КЛАССЫ



ВОИН (THE WARRIOR, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH и VITALITY)

Самые лучшие воины рождаются в глубокой чаще эрдилского леса. С юных лет они занимаются изнурительными тренировками, чтобы довести до совершенной физической формы свое тело. Земли Эрдил таят в себе немало опасностей, поэтому такие тренировки жизненно важны.

Будущих воинов обучают секретам выживания во враждебной окружающей среде, борьбе с дикими животными и, кроме этого, тактике сражений с гоблинами и скелетами, населяющими эти земли. Нередко юношей отправляют в деревни и поселения, чтобы там они обучались премудростям искусства владения мечом у опытных местных воинов. Там же молодые бойцы учатся торговым ремеслам.

Взрослые воины необычайно могучи и физически развиты, они не оставляют противнику ни единого шанса в рукопашной схватке. Своих врагов воины высматривают с изощрением охотящейся кошки и нападают со стремительностью ястреба. Единственная слабость воинов — полное отрицание магии, которая, по их мнению, ничто и лишает смысл любого честного поединка. Вместо чтения заклинаний со свитков они предпочитают полировать до блеска свои мечи о точильный камень.

АМАЗОНКА

(THE AMAZON, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH и VITALITY)

Амазонки — ярые воительницы, живущие на землях Эрдил. Обучением будущих амазонок занимается та, которую они зовут Матерью. Закончив свое обучение, они становятся бесстрашными и опасными противниками.

Чтобы компенсировать не такую высокую, как у воинов, физическую силу, амазонки доводят до совершенства подвижность и ловкость. Их наставница устраивает им ряд серьезных испытаний, целью которых является укрепить дух воительницы и сделать их не менее опасными в бою, нежели воины. Одним из самых сложных испытаний является проникновение в логово гоблинов и возвращение оттуда с черепом лидера.

Амазонки отлично владеют мечами, демонстрируя при этом чудеса ловкости и меткости, но также, как и воины, они совершенно не способны применять магию.



МАГ (THE WIZARD, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC и DEXTERITY)

Самые могущественные волшебники прибывают с земли Маргхора. По традиции сюда приходят древние маги и выбирают среди местных детей тех, кто отмечен бо-

жественным даром — творить заклинания.

После церемонии выбора жизнь будущих волшебников изменялась самым коренным образом. Вместе со своим наставником они отправлялись в его башню и почти в самой вершине в уединенной келье начинали разбирать премудрости магической науки. Большую часть времени молодые волшебники проводили за изучением книг с заклинаниями, написанными древними магами. Годы они корпели над свитками и книгами, проводя бесконечные ночи в библиотеке своего наставника. Обучение заканчивалось лишь после того, как маг-учитель убеждался, что его ученик способен творить самое сложное и комплексное заклинание.

К сожалению, большинство башен ныне стерто с лица земли гигантскими человекоподобными ящерами и крысами, наводнившими этот регион. Во время их атак башни погибли немало не только великих магов, но и тех, кто только приступил к освоению премудростей волшебства.

Многим молодым волшебникам пришлось отложить свои книги и взяться за посохи, и впервые применить свои знания о боевых заклинаниях на практике. К сожалению, их сильный дух и холодный разум плохо гармонирует с дряблым телом и слабым здоровьем, но за счет своих знаний в бою они не менее опасны, нежели хорошо вооруженные воины.

ВОЛШЕБНИЦА

(THE SORCERESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC и DEXTERITY)

О детских годах волшебниц известно очень мало, поговаривают, что они самостоятельно изучают искусство магии, укравшись от сторонних взоров на тенистых полянах маргхорских лесов. Впрочем, многие убеждены, что богиня Калиба, собственной персоной, берет их под свою опеку и покровительство.

Источник магической силы волшебниц кроется в первозданных силах природы. Самым сильным заклинанием, которое можно назвать одновременно и великим даром, и страшным проклятием является ликантропия, позволяющая превращаться в полузверя-получеловека.

В последние времена в окрестных землях резко сократилось число снадобов и трав, пригодных для изготовления магических зелий. Кроме этой напасти в Маргхор вторглись гигантские человекоподобные ящеры и крысы. Волшебницы поняли, что они недостаточно сильны, чтобы противостоять могущественному врагу, и ушли под прикрытием деревьев, постепенно перемещаясь все ближе к поселениям и городам.

Даже сейчас жители поселений поглядывают на них с недоверием и опаской, что, впрочем, мало волнует самих волшебниц. Для них куда важнее бесконечные странствования по землям Умы в поисках новых ингре-

диентов, которые смогли бы усилить их магические способности.



МОНАХ (THE MONK, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY и MAGIC)

В прошлом, задолго до прихода Тьмы, большинство монастырей основывались на землях Омара. Юные послушники обучались здесь миролюбию и истинному душевному равновесию. Молодые монахи проводили годы в молитвах и изучении основ рукопашного боя и магии.

Хотя монахи не были так сильны телом, как воины, и духом, как волшебники, они, тем не менее, в достаточной мере владели и боевыми искусствами, и магией одновременно. Изолированные от внешнего мира на своем оазисе мира и спокойствия монахи тренировались во владении тупым оружием, и наиболее опасными в их руках стали посохи и походные палки. Кроме этого, любой монах отлично владел Белой Магией, которая оказалась очень полезной в борьбе со Злом. Но в наше время почти все монастыри были уничтожены, несмотря на мужественное сопротивление их защитников. Наибольший урон служителям добра понесли от вивернов, расплывшихся по всем землям Омара.

Монахи являются носителями Добра и Жизни. Они очень ценные союзники, так как способны не только справиться практически с любым противником с помощью посоха, но и лечить раны своих спутников.

ЖРИЦА

(THE PRIESTESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY и MAGIC)

Равно как и монахи, жрицы посвящают свою жизнь религии и совершенствованию магических и боевых искусств. Источником их силы является их вера, и каждый раз, когда они поднимают свой посох, они делают это во имя Господа. Когда по миру распространяется зло и угроза всему живому, жрицы первые сообщают о приближающейся опасности, выступая в роли дозорных в извечной борьбе Добра со Злом.

Во время своих странствий жрицы нередко прикидываются обычными бродяжками. Чтобы обезопасить себя, они берут на службу воров, хорошо зарекомендовавших себя в рукопашном бою. Бродяжнический образ жизни жрицам совершенно не страшен, так как они умеют снимать негативные эффекты болезней.



УБИЙЦА (THE ASSASSIN, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY и STRENGTH)

Обычно новые убийцы начинали свою карьеру у богатых торговцев. Разумеется, их услуги были не совсем обычными и носили весьма деликатный характер. От них требовалось умение двигаться в темноте и прятаться в

тени, не вызывая при этом ни единого шума, а также обворовывать спящих странников. В дальнейшем, по мере роста известности, на них обращала внимание Гильдия Воров, расположенная в Серкеше. Те, кто был удостоен чести стать адептом этой гильдии, получал право обучаться приятному ремеслу у очень опытных и известных наставников. Со временем наиболее способные ученики превосходили в искусстве воровства своих учителей. Воровы обычно избегают прямых схваток, предпочитая действовать более коварно. Любимым их оружием являются метательные ножи и кинжалы, которыми они владеют с совершенством, ввиду своей ловкости и сноровки.

Но даже в открытом рукопашном бою они могут с успехом противостоять более сильному врагу, так как умеют

ловко уворачиваться от ударов и выпадов противника. Но все же ворами больше по нраву тактика молниеносного убийства оппонента, до того как последний успеет вытащить меч из ножен или применить заклинание.

Для того чтобы бороться против гигантских насекомых, облюбовавших себе место в Серкеше, ворами приходится изучать магию.



ВОЛ (THE THIEF, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY И STRENGTH)

Карьера любого профессионального вора достигает своего апогея в Серкеше — местной Воровской Гильдии. Женщины-воры здесь встречаются не реже, чем мужчи-

ны, так как ловкость, проворство и изящество женщин является более предпочтительными для отнюдь не тривиального воровского искусства, нежели грубая сила мужчин.

После того как женщины-воры становятся адептами Гильдии, они начинают совершенствовать свое мастерство, выполняя самые сложные, а подчас и невозможные на первый взгляд задания. Например, они могут без малейшего шума пробраться в повозку торговцев и выкрасть оттуда все драгоценности, не потревожив при этом мирный сон владельцев, или снять бесшумно часового с помощью метательного оружия, или установить ловушки для опрометчивых ночных странников. Все эти умения делают воров весьма опасными противниками как в рукопашной, так и при дистантных атаках.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Strength (сила)

Сила отражает грубую физическую мощь персонажа. Чем выше значение этой характеристики, тем больше повреждений наносит мускулистый герой противнику. Самое мощное не магическое вооружение и самая прочная броня требуют высоких значений силы.

Magic (магия)

Магия показывает, насколько силен персонаж в магических науках. По мере повышения этой характеристики у персонажа будет увеличиваться значение маны. Все книги с заклинаниями могут иметь ограничение по требуемому значению магии, например, самые сложные книги сможет прочесть лишь персонаж со значением параметра магии не менее 155.

Dexterity (ловкость)

Ловкость напрямую влияет на точность проводимых атак и способность уворачиваться от вражеских выпадов. По мере роста ловкости повышается зависящий параметр chance to hit (вероятность попадания), указываемый в процентах.

Vitality (способность к выживанию)

Чем выше значение этой характеристики, тем большим запасом жизненных сил обладает герой.

КОГО ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫБИРАТЬ?

Итак, в самом начале игры ■■■ предлагает создать свою мини-партию из двух персонажей. Внимите совету — выберите представителей двух разных классов. Например, amazonку и вора. Или воина и волшебника. Разумеется, никто не запрещает выбрать двух героев одной профессии, а то и вообще двух близнецов-братьев (близняшек-сестер), но такой вариант, поверьте, не слишком хорош. В первую очередь, из-за своей чрезмерной прямолинейности и ограниченности. Игра не станет от это более увлекательной, наоборот, вы получите только набор нудных проблем.

СКИЛЛЫ

СКИЛЛЫ ВОИНОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, личина). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Publican).

CONCENTRATION (КОНЦЕНТРАЦИЯ)

Временно увеличивает силу и ловкость (strength, dexterity)

персонажа. Значение характеристик возрастает на 5 единиц за каждый уровень скилла (5 единиц на первом уровне, 10 — во втором и т.д.), а также увеличивается время действия скилла (10 секунд на первом уровне, 15 на втором и т.д.).

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

REPAIR (ВОЗМОЖНОСТЬ ЧИНИТЬ ПРЕДМЕТЫ)

Если состояние оружия было x/y, то x увеличится ■ величину скилла (по крайней мере, на величину, пропорциональную величине скилла), а y уменьшится на единицу. При этом всегда есть шанс неудачного осуществления ремонта, при котором у уменьшается на единицу, а x не возрастает (особенно часто это случается при низких уровнях скилла). Возможно, но не факт, что на очень высоких уровнях при использовании этого скилла не уменьшается y.

FORESTER (ЛЕЩИК)

Возможность искать еду в лесах и водоемах. Сделать это можно на наземных локациях щелчком правой кнопки мыши на поверхности водоема или на траве, растущей около лесных деревьев (одиноко стоящие деревья не подходят). В принципе, развивая этот скилл выше первого-второго уровня большого смысла не имеет. Просто чаще щелкайте правой кнопкой мыши, пока ни найдете гриб или ни выудите рыбу. Съестные природные запасы не ограничены. Продавать еду, к сожалению, нельзя.

ORIENTATION (ОРИЕНТАЦИЯ)

Открывает карту наземной локации (или подземелья), на которой в данный момент находятся персонажи. Длительность заклинания увеличивается приблизительно на 2 секунды за каждый уровень скилла (2 секунды на первом уровне, 4 на втором и т.д.). Чтобы открыть карту на более длительное время, просто периодически щелкайте при просмотре правой кнопкой мыши. Следовательно, этот скилл не нуждается в очень высоком развитии.

СКИЛЛЫ ВОЛШЕБНИКОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

LANGUAGES (ЗНАНИЕ ЯЗЫКА) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность читать закодированные сообщения других игроков (только для многопользовательского режима), если те не в cooperative mode с кастером.

MEDITATION (МЕДИТАЦИЯ)

Способность временно увеличивать число единиц маны. За каждый уровень скилла мана увеличивается на 10 единиц (10 единиц на первом уровне, 20 на втором и т.д.), а время действия заклинания на 5 секунд (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

RECHARGING (ПЕРЕЗАРЯДКА)

Способность перезаряжать магические объекты, у которых есть заряды.

LYCANTHROPY (только для SORCERESS) (ЛИКАНТРОПИЯ)

Ликантропия только для Sorceress. Временно превращает персонажа в волка. При этом значение силы персонажа (strength) становится равным значению его маны, тем самым из слабой волшебницы мы получаем могучего зверя. Длительность заклинания увеличивается на 5 секунд ■ каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

DETECTION (только для WIZARD) (ОБНАРУЖЕНИЕ)

Способность обнаруживать магические предметы. Длительность заклинания увеличивается на 5 секунд ■ каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

СКИЛЛЫ ЖРЕЦОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

EXORCISM (ИЗГНАНИЕ НЕЧИСТОЙ СИЛЫ)

Способность снимать проклятия с предметов, переносимых спутником.

MEDICINE (МЕДИЦИНА)

Способность лечить своего спутника. На самого себя применить этот скилл нельзя. Почему-то после лечения появляется счетчик, назначение и функции которого нам так и остались непонятны.

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

PRAYER (МОЛИТВА)

Скилл увеличивает armour class (броню) персонажа.

СКИЛЛЫ БОРОВ**LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ**

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, починка). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Pubican).

DEFUSING (ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ)

Способность обезвреживать ловушки. Успех операции напрямую зависит от уровня скилла.

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

SILENCE (ТИШИНА)

Способность передвигаться, не производя ни единого шума. Этот скилл лучше всего использовать в соло режиме (solo mode) для разведки территорий.

THEFT (ВОРОВСТВО)

Способность обворовывать персонажей, встречающихся вам на пути. Дается три попытки, чтобы обшарить карман жителя, монстра или животное, после чего, в случае неудачи, нужно будет покинуть карту и вернуться на нее вновь, чтобы получить новые три попытки.

МАГИЯ**ABSORPTION (ПОГЛОЩЕНИЕ)**

Отнимает у противника жизненную энергию и добавляет ее к жизненной энергии персонажа.

ANTIDOTE (ПРОТИВОЯДЬЕ)

Лечит персонажа от отравлений. Нельзя использовать на спутника.

BERSERKER (БЕРСЕРК)

Увеличивает на определенный период времени armour class (броню), скорость атаки и шанс попадания по противнику. Иногда увеличивает жизнь.

CONFUSION (СМЯТЕНИЕ)

Повергает противника в полное помешательство, заставляя его атаковать своих союзников.

DEATH DOME (ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ)

Создает защитное поле вокруг кастера. Противник, соприкоснувшийся с этим полем, получает ранение.

DETECTION (ДЕТЕКЦИЯ)

Помогает находить магические предметы, которые подсвечиваются голубым цветом.

FEAR (СТРАХ)

Сет панику в рядах противника, заставляя его обратиться в бегство.

FIRE BALL (ОГНЕННЫЙ ШАР)

Классическое заклинание — маг выстреливает в указанного направлении огненным шаром.

FLAME THROWER (ОГНЕТЕТ)

Выстреливает огромным огненным потоком по указанной цели.

FOOD (ЕДА)

Утоляет голод кастера. К сожалению, это заклинание нельзя применять на спутника.

FORGETFULNESS (ЗАБЫЧИВОСТЬ)

Удалает заготовленные врагом заклинания (полезно применять в многопользовательской игре). Если применить его на монстра, то, вроде бы, он перестает применять свои магические способности.

HASTE (УСКОРЕНИЕ)

Увеличивает скорость движения персонажа и скорость его атак.

HEALING (ЛЕЧЕНИЕ)

Восстанавливает жизнь кастера. К сожалению, не действует на спутника.

INVISIBILITY (НЕВИДИМОСТЬ)

Делает на некоторое время кастера невидимым для противника. Для разведки лучше всего перейти в соло режим (solo mode). Несмотря на то, что персонаж абсолютно невидим для противника, его может выдать звук шагов, поэтому для максимальной конспирации выгоднее всего применять это заклинание вором с высоким уровнем скилла Silence.

INVOCATION (ПРИБЫВАНИЕ)

Вызывает огненного голема, который нападает на противника. Очевидно, что чем выше уровень этого заклинания, тем более мощный голем появляется на свет.

LIGHT (СВЕТ)

Создает освещение вокруг кастера. Чем выше уровень заклинания, тем больше его радиус и время действия.

MAGIC BOMB (МАГИЧЕСКАЯ БОМБА)

В указанной точке создается магический аналог обычной бомбы с часовым механизмом, которая срабатывает либо при контакте с противником, либо по истечении некоторого времени (порядка 5-7 секунд). Заклинание можно использовать и на заминированных бочках и сундуках. Не имеет ограничений по месту применения (например, можно кастовать за закрытой дверью и т.д.)

MAGIC DOOR (МАГИЧЕСКИЕ ВРАТА)

Создает врата, которые позволяют перемещать персонажей из текущей точки (подземелий или наземных локаций) в городской площади. С помощью портала можно осуществить несколько перемещений туда-обратно, если выбрать в качестве ведомого(!) того персонажа, который ставил портал. Любопытно, что если герой ставит второй портал, то первый перестает функционировать. Таким образом, каждый из ваших подопечных может поставить не более одного портала.

MAGIC MISSILE (МАГИЧЕСКАЯ СРЕЛА)

Выстреливает магическими стрелами по противнику. Заклинание первого уровня выстреливает четырьмя магическими стрелами, второго — восьмью, третьего — двенадцатью и т.д.

MUTATION (МУТАЦИЯ)

Преобразует на небольшой период времени указанного противника в щипальца. Не действует на крупных противников и расходует довольно много маны.

NIGHT VISION (НОЧНОЕ ВИДЕНИЕ)

Позволяет лучше видеть в темноте или плохо освещенных местах (противники обозначаются красными точками на карте). Заклинание очень полезно применять в подземельях или после того как на земли Уны придет Тьма (это произойдет одновременно с посещением Омара).

POISON CLOUD (ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО)

Создает облако ядовитых испарений, которое отравляет всех, кто попал в него. Действует и на ваших персонажей, поэтому применяйте это заклинание с осторожностью.

REFLECTION (ОТРАЖЕНИЕ)

Создает вокруг персонажа невидимое магическое зеркало, которое отражает любое заклинание противника и направляет его на вражеского кастера.

RESURRECTION (ВОСКРЕШЕНИЕ)

Оживляет убитого спутника, при этом его характеристики не уменьшаются.

SLOWNESS (ЗАМЕДЛЕНИЕ)

Замедляет на некоторый промежуток времени скорость перемещения и скорость атаки указанного противника. Рекомендуется использовать это заклинание на самых сильных и наиболее подвижных монстров, наложив при этом на своих персонажей заклинание haste (ускорение).

SPARK (ИСКРА)

Выстреливает дугой электрической энергии по противнику. От этого заклинания наносятся не очень большие повреждения, но и расход маны тоже невелик.

STONE (ОКАМЕНЕНИЕ)

Временно превращает противника в камень.

STORM (ШТОРМ)

Отбрасывает противников, находящихся рядом с кастером. При этом те, кого ударило о стену, получают повреждения. Очевидно, что заклинание лучше всего применять в тесных помещениях.

TELEKINESIS (ТЕЛЕКИНЕЗ)

Способность открывать двери, дергать рычаги и подбирать предметы на расстоянии. Этим заклинанием нельзя нажать на плиты в полу, и также поднять некоторые квестовые предметы.

TELEPORTATION (ТЕЛЕПОРТАЦИЯ)

Телепортирует персонажа в указанную точку. Учтите, что для этого заклинания доступны не все области, например, комната на 12 уровне, которая открывается расстановкой статуэток на циферблате на полу.

THUNDER (ГРОЗА)

Ударяет противника разрядами молнии. Заклинание имеет достаточно большой радиус действия.

WALL OF FIRE (СТЕНА ОГНЯ)

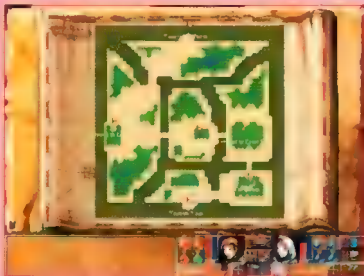
Создает огненную стену, которая тем больше, чем выше уровень заклинания.

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Начнем со свитков с заклинаниями. Для использования просто щелкните на нужном свитке правой кнопкой мыши и при необходимости укажите цель. Это касается свитков с каким-то конкретным заклинанием. Если же вы возьмете чистый свиток (scroll без сопутствующих подписей), то на него можно переписать текущее заклинание (правым щелчком мыши). Так как чистый свиток стоит дешевле, то можно порядочно сэкономить, переписав на них с помощью волшебника нужные мощные заклинания и отдав их, например, воину. К великому сожалению (не прошла халва), свитки с записанными на них заклинаниями стоят столько же, сколько и чистые свитки.

ЛОКАЦИИ

ARDYL



Этот регион традиционно известен как пристанище лучших воинов и амазонок. Они ревностно охраняют свои территории от любых пришельцев извне.

Последнее время местные жители нередко наткнулись на отряды гоблинов и скелетов.

MARGHOR



В Маргхоре издавна строили свои башни могущественные и самые мудрые маги Умы. Они жили здесь, вдали от внешнего мира, изучая древние волшебные книги с заклинаниями и обучая секретам своего мастерства своих молодых учеников. Сейчас эти земли опустошены многочисленными отрядами гигантских человекоподобных крыс и ящеров. С особой жестокостью эти адские порождения убивали волшебниц, устраивая настоящую кровавую безжалостную резню.

OMAR



В Омаре с незапамятных времен обитали самые богословные жители Умы — жрицы и монахи. Здесь они предавались молитвам и службам, не забывая и о напряженных физических тренировках.

Но и этот островок спокойствия не миновал прихода Тьмы. Виверны — ядовитые летающие твари — стерли с лица земли почти все местные святилища и монастыри.

SERKESH

Место, от одного упоминания о котором по спине даже самых смелых торговцев пробегает дрожь. В Серкеше, стоящем на самых дальних границах Умы, куда не дотягивается карающая рука правосудия, поселились воры и, по слухам, даже создали Воровскую Гильдию.

Но, помимо стражей правопорядка, у местных обитателей недавно появился куда более серьезный противник — смертельно опасные ядовитые змеи, заселяющие земли



Серкеша с ужасающей быстротой.

ОСОБЕННОСТИ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ДЕЛЕНИЯ

Все локации связаны в единую незамкнутую цепочку: ГОРОД — (на север) — ЭДРИЛ — (на север) — МАРГХОР — (на север) — ОМАР — (на север) — СЕРКЕШ. О городе читайте в следующем разделе, а пока рассмотрим четыре названных локации.

Итак, на каждой такой локации есть два входа в подземелья: в Эдриле — на 1 и 5 уровне, в Маргхоре — на 9 и 13 уровне, в Омаре — на 17 и 21 уровне, в Серкеше — на 25 и 29. Сами уровни представляют собой четыре подземелья, связанных между собой винтовой лестницей. Обратите внимание, что на последнем уровне в связи нет быстрого выхода на поверхность. Для того чтобы выбраться из темных глубин к текущей наземной локации, надо либо возвращаться на четыре уровня назад, либо ставить портал и бежать через город по вышеуказанной цепочке. Парадокс, но, начиная с Маргхора, быстрее получается добраться до поверхности, пробегавшись в четыре уровня наверх, так как время загрузки подземных уровней на несколько порядков меньше, нежели время загрузки наземных территорий.

На каждом последнем уровне связи находится один из семи магических кристаллов. Собственно, целью игры является сбор этих реликтов (кстати, как только вы разбиваете очередной кристалл, персонажи автоматически получают новый уровень), после чего старый друид составит из них Сферу Времени и направит вас на финальную разборку с Драконом (см. предисторию в обзоре).

ГОРОД И ЕГО ОБИТАТЕЛИ

Город является не только местом, где существует всевозможный полезный сервис, но и кладовью квестов, которые можно получить от местных жителей. НПС сами будут подходить к вам и обращаться за помощью. Как правило, суть заданий будет сводиться к следующему — найди то-то или убей того-то. Гонорар за выполнение квестов (чтобы квест был засчитан — возьмите предмет и щелкните им на фигуре того, кто выдал вам задание) практически фиксирован — 10.000 золотых. Если вы забыли имя своего работодателя, то щелкните на кнопке с двумя стрелками и найдите текст с заданием, заглавием которого будет имя нужного персонажа.

Самый быстрый способ вернуться в город — применить заклинание Magic Door. Возвращаться в город имеет смысл после одного-двух пройденных уровней подземелий для того, чтобы починить оружие и предметы экипировки, подлечиться и т.д.

При покупке предметов или при любых других тратах все капиталы обоих персонажей будут суммироваться, и конечная сумма (в которую входит и банковский счет) будет показана сверху экрана.

Совет: торговые операции (продажа, покупка, идентификация, ремонт и апгрейд) проводите тем персонажем, который имеет skill trade (торговля). Не ленитесь сваливать ему в inventory все предметы, которые собираетесь продать или идентифицировать — труды обязательно окупятся.

GUNTHER THE BLACKSMITH

У местного кузнеца можно закупить оружие и броню. Для удобства при покупке предметы классифицируются по профессиям персонажей (warrior, priest и т.д.). Разумеется, это не значит, что они жестко привязаны к указанным классам, просто предметы в соответствующей категории

обладают требованиями, специфическими именно для данной профессии. Например, в разделе warrior собрано оружие, которое требует высокого значения силы (strength) и т.д.

Кузнец может чинить предметы (repair). Стоит починка довольно дорого, но зато она, в отличие от одноименного skilla, не уменьшает максимальную прочность предмета. Надо сказать, что, в сравнении с Diablo, оружие и броня в DarkStone ломаются гораздо быстрее, и денег на починку будет уходить немало.

Любопытная способность кузнеца апгрейтить оружие (upgrade) на поверку оказывается не слишком полезной. Судите сами, апгрейд требует 5.000 золотых и уменьшает максимальную прочность оружия, а сила удара при этом увеличивается лишь на единичку (диапазон повреждений смещается вправо, то есть если оружие наносило от 15 до 25 единиц повреждений, то после апгрейда диапазон станет от 16 до 26). Стоит ли овчинка выделки? На наш взгляд, лучше приберечь наличность на что-то более полезное.

Совет: предположим, что у вашего героя есть skilla repair. А теперь расскажем то, как с его помощью можно немного обогатиться. Итак, пусть вы нашли неплохую броню с состоянием 1/40 и готовы выставить ее на продажу. Сколько предложит кузнец? Да суший бесценник — что-то порядка пары сотен золотых. А вот если почините ее с помощью соответствующего skilla, скажем, до состояния 21/21, то стоимость подскочит до 3.000-4.000 золотых. Есть разница? Разумеется, «подпоркивание» (уменьшение знаменателя) при ремонте несколько снижает общую стоимость предмета, но все же предпродажный ремонт оказывается очень выгоден. Особенно если у вас еще хватит терпения несколько раз перезарядиться после неудачных попыток ремонта.

MADAM IRMA

Эдакий Пепин в юбке. У Ирмы можно бесплатно вылечить персонажей (cure) и снять вредные заклинания с предметов (remove curses). За определенную мзду волшебница также может помочь вам идентифицировать предметы (identify). Кстати, цена идентификации косвенно говорит о скрытом потенциале объекта.

Разумеется, услуги по идентификации мадам Ирма будут нужны, если под началом находится персонаж со skillom identify.

Бесплатный совет: некоторые квестовые предметы (например, Shield of Light) нужно сначала идентифицировать, прежде чем возвращать владельцу-работодателю. И еще один, по-прежнему бесплатный, сохраняйтесь перед идентификацией, так как после нее могут быть выявлены отрицательные свойства предметов. Типичный пример, предположим, нашли не идентифицированный сориорен. Пусть его стоимость (до идентификации) условно равна 200 золотым. После идентификации, за которую вы отдадите, скажем, 500 золотых, выяснится, что он отнимает 5 единиц у жизни. Цена нашего золотополучного сориорена при этом станет равна одному золотому. Вот и подсчитайте, какие убытки мы понесли.

Несколько слов о снятии проклятий. Вот, например, фрагменты типичного сообщения из формы: «нашел шлем +5 ко всем атрибутам и +15 к chance to hit... быстрее одел, выкинул подальше старый... жестоко попатлился, так как из карманов начали постоянно выпадать вещи — шлем оказался проклятым...». Мораль проста — будьте осторожны с теми предметами, которые «слишком хороши, чтобы быть правдой». Прежде чем одевать их на своих персонажей — наведаетесь за советом к Ирме.

PERRY THE PUBLICAN

Перри заведует местной таверной, где вы можете полностью восстановить ману и жизнь героев, а также на сто процентов утолить их голод. Все удовольствия за 100 золотых (впрочем, по непереваренным слухам, можно отдохнуть и за меньшую сумму, если ваш баланс опустился ниже этой отметки). Помимо этого в таверне всегда имеются в продаже разнообразные съестные припасы. Стоимость припасов отражает их способность утолить голод:

На последних уровнях подземелий можно встретить еще

Еда	Стоимость	Утоление голода
Кисточка с ягодами	30 золотых	на 30%
Гриб	40 золотых	на 40%
Яблоко	50 золотых	на 50%
Яйцо	60 золотых	на 60%
Гроздь ягод	70 золотых	на 70%
Куриная ножка	80 золотых	на 80%
Рыба	100 золотых	на 100%
Целая курица	120 золотых	на 100%

одну разновидность съестных припасов – пакет с картофелем фри, наподобие того, который продается в McDonalds. Как хотите, так и понимайте этот маленький прикол разраб-ботчиков, утоляющий голод персонажей на 20%.

Есть еще одна важная вещь, которую можно приобрести в таверне – это факел (torch). Если взять его в руку (можно в левую, например, вместо щита), то ориентироваться в подземельях станет намного проще, так как проблемы с освещением там более чем актуальны. В принципе, факелом можно даже драться, правда, наносимые им повреждения очень малы (1-2 единицы). Пока факел находится в руке, то его состояние (durability) начинает снижаться; другими словами факел просто сгорает.

LARSAC THE USURER

Местный банкир. В принципе, никто не мешает вам оставлять звонкие монеты прямо под открытым небом на городской площади (то же касается и любых предметов, оружия и т.д.), так как в DarkStone жители отличаются завидной честностью и сознательностью и на ваши капиталы не по-зарятся.

Тогда зачем же нужен банк? Чтобы не таскать с собой лишнюю наличность (максимально в стопке, занимающей одну ячейку inventory, может быть 10.000 золотых) и в то же время не потерять свою кредитоспособность. Приведем пример. Предположим, что вы положили на счет (deposit) 30.000 золотых, после чего у вас осталось на руках 5.000 наличными. Теперь вы идете к кузнецу и делаете покупку на 10.000. Операция будет произведена, при этом у вас изымут всю наличность и снимут со счета недостающие 5.000. Итого: баланс в банке будет составлять 25.000 золотых.

Однажды, после вложения весьма внушительных средств, банкир радостно сообщил, что на счету у нас девственно чисто. И в то же время в лавке кузнеца все наши нужные честным другом капиталы отображались совершенно правильно. В чем заводиска? Оказывается, для каждого из персонажей заводится отдельный счет, а при торговых операциях все деньги суммируются. Для сингл-игры это не очень удобно, а вот для многопользовательской, оказывается, очень даже к месту.

MASTER ELMERIC

Элмерик торгует всем, что имеет хоть малейшее отношение к магии. В его лавке можно приобрести магические свитки, книги с заклинаниями, снадобья (красное – лечение, синее – мана, зеленое – противоядие) и всевозможные амулеты и кольца. Ассортимент предлагаемых товаров периодически изменяется, поэтому не удивляйтесь, если не встретите среди предметов, скажем, книг с заклинаниями. Подождите немного (выйдите из города и войдите вновь), и они обязательно появятся в продаже.

Вообще, мы не очень рекомендуем вам что-либо покупать у скряги Элмерика. Цены он заламывает огромные, а ассортимент выставляет далеко не лучший. Поэтому лучше оставьте деньги на починку/идентификацию/повышение охилово, а у волшебника покупайте только недорогие снадобья или магические свитки. Впрочем, исключения возможны.

Последняя полезная функция Элмерика – перезарядка магических предметов (recharge). Такие предметы обладают собственным резервуаром маны, которая расходуется каждый раз, когда это оружие или предмет используется.

MASTER DALSHIN

Самый незащищенный из городских жителей. Если теоретически можно обойтись без услуг остальных горожан, существуя исключительно на «подножном корме», то без Далсона нормальное развитие персонажей невозможно.

Уровень охилла	Стоимость обучения	Требуемый уровень героя
1	800	1
2	3.200	6
3	7.200	12
4	12.800	18
5	20.000	24
6	?	30
7	?	36
8	?	42
9	?	48
10	?	54

Далсин повышает за вознаграждение уровень охилла героя. Причем, чем выше уровень охилла, тем, очевидно, выше запрашиваемая сумма.

Все, что выше пятого уровня – не проверено. Данные взяты с фанатских веб-сайтов игры.

TRAINING GROUNDS

Тренировочные площадки не несут в себе никакой функциональной пользы. Так, разве что ознакомитесь с и без того простым интерфейсом игры и подготовитесь к выходу во враждебный внешний мир.

BEGGERS

Музыканты, если бросить им несколько золотых в лежащую на земле шапку, исполнят заглавную музыкальную тему игры, которая называется «The Darkstone shines».

Приятный тембр голоса, мелодичная партия, профессиональное исполнение... Пожалуй, за это стоит заплатить десятком другой монет!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ

Не забывайте, что с каждой новой игрой мир DarkStone сильно преобразуется. Поэтому, быть может, вы найдете некоторые предметы на совершенно иных уровнях или не встретите указанных монстров. Но, тем не менее, этот список должен оказаться полезным в качестве общей ориентировки.

УРОВЕНЬ 1

Противники:
BAT
GOBLIN
SKELETON
Достопримечательности:
ПРИЗПАК RIKEN

УРОВЕНЬ 2

Противники:
RAT
SKELETON
BAT
FIRE GOLEM (атакует магией)
Достопримечательности:
ПРИЗПАК RIKEN
FIRE ELEMENT SPHERE

УРОВЕНЬ 3

Противники:
GOBLIN
RAT MAN
SKELETON

ICE GOLEM (атакует магией)

Достопримечательности:

ПРИЗПАК RIKEN
ICE ELEMENT SPHERE
THE PATH BOOK

УРОВЕНЬ 4

Противники:

GOBLIN
SPIDER (отравляют)
CHICKEN
RAT

Достопримечательности:

THE HORN OF PLENTY
LORAM'S LAIR

УРОВЕНЬ 5

Противники:

SKELETON
ORC

RAT MAN FROM THE HILLS

Достопримечательности:

MEDALLION OF MELCHIOR (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 6

Противники:

ORC
LIZARD MAN
SPIDER (отравляют)

Достопримечательности:

ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 7

Противники:

LIZARD MAN
GIANT WASP
MAD RAT MAN
CHICKEN

Достопримечательности:

SHIELD OF LIGHT (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 8

Противники:

SNAKE (отравляют)
RAT

RAT MAN FROM THE HILLS

SKELETON ARCHER

Достопримечательности:

ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 9

Противники:

MAD RAT MAN
AMAZON
SKELETON ARCHER

Достопримечательности:

GOLDEN STATUETTE
OCULAR GLOBE (2 штуки)
CURSED SWORD

УРОВЕНЬ 10

Противники:

SKELETON ARCHER
CHIEF RAT MAN
MAD RAT MAN

GIANT WASP (атакует электрическими разрядами)

Достопримечательности:

SILVER STATUETTE
OCULAR GLOBE

УРОВЕНЬ 11

Противники:

MAD RAT MAN
LIZARD MAN
SKELETON

SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)

Достопримечательности:

BRONZE STATUETTE
OCULAR GLOBE (1 СЕРЕБРЯНЫЙ И 1 БРОНЗОВЫЙ)
BROKEN VASE

УРОВЕНЬ 12

Противники:

LIZARD MAN

SCORPION (отравляют)
CHIEF RAT MAN
THE EVIL GARTH (атакует крутой магией)
Достопримечательности:
EVIL GARTH (НЕОБХОДИМО УНИЧТОЖИТЬ)
EYE OF THE RA
КВЕСТ СО СТАТУЭТКАМИ (ЗОЛОТАЯ – НА 7 ЧАСОВ, СЕРЕБРЯНАЯ – НА 10, БРОНЗОВАЯ – НА 3)

УРОВЕНЬ 13

Противники:
SNAKE (отравляют)
LIZARD MAN
CHIKEN :-)
SKELETON
CHIEF RAT MAN
TROLL
ORC

Достопримечательности:
УЗНИК (PRISONER)
CELESTIAL SYMBOL (ОТ УЗНИКА)
SACRED SCROLL
INCUBATION ROOM (ЯЙЦА ЯЩЕРОВ)

УРОВЕНЬ 14

Противники:
SCORPION (отравляют)
TROLL
SKELETON

Достопримечательности:
НЕ ОБНАРУЖЕНЫ

УРОВЕНЬ 15

Противники:
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SPIDER (отравляют)
TROLL

Достопримечательности:
BARD'S MUSIC SCORE

УРОВЕНЬ 16

Противники:
LIZARD MAN
TROLL
SNAKE (отравляют)
SKELETON ARCHER

Достопримечательности:
CRYSTAL OF NOBILITY

УРОВЕНЬ 17

Противники:
SPECTRE
BAT
SKELETON ARCHER
SNAKE (отравляют)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
ROYAL DIADAM (В СУНДУКЕ РЯДОМ С ШИПАМИ)
POTION OF SURPRISE

УРОВЕНЬ 18

Противники:
DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SKELETON
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SNAKE (отравляют)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)

УРОВЕНЬ 19

Противники:
DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SNAKE (отравляют)
MEDUSA (атакуют электрическими разрядами)
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
CELESTIAL HARP

УРОВЕНЬ 20

Противники:

VAMPIRE
SCORPION (отравляют)
WYVERN (отравляют)
Достопримечательности:
ЗЛОДЕЙ LANGOLIN

УРОВЕНЬ 21

Противники:
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
TROLL

WYVERN (отравляют)
NOSTERATU THE VAMPIRE (атакует заклинанием magic bomb)

Достопримечательности:
CLAW OF SARGON
THE CROSS OF CRIME

УРОВЕНЬ 22

Противники:
VAMPIRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
BAT

Достопримечательности:
THE CROSS OF PENITENCE

УРОВЕНЬ 23

Противники:
WYVERN (отравляют)
SPECTRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
DAMNED SPECTRE
Достопримечательности:
THE CROSS OF PARDON
UNICORN'S HORN

УРОВЕНЬ 24

Противники:
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
EYE OF CAIN
TROLL
SPECTRE
THE DAMNED
Достопримечательности:
THE DAMNED
CRYSTAL OF INTEGRITY

УРОВЕНЬ 25

Противники:
WYVERN (отравляют)
SCORPION (отравляют)
SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют огненной магией)
DRUID
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN)
Достопримечательности:
DRAGON SCALE
AERON (СМЕРТЕЛЬНО РАНЕННЫЙ НАСТАВНИК UBUS)

УРОВЕНЬ 26

Противники:
ICE GOLEM (атакуют магией)
SPECTRE
DRUID
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 27

Противники:
MEDUSA (атакует магией)
VAMPIRE
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE
GOLEM (атакуют магией)
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG
STORM FLOWER

УРОВЕНЬ 28

Противники:
SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют огненной магией)

EYE OF CAIN
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE
GOLEM (атакуют магией)
MEDUSA (атакует магией)
DISCIPLE
THE CHIEF DRUID
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 29

Противники:
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
VAMPIRE
EYE OF CAIN
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 30

Противники:
EYE OF CAIN
FIRE GOLEM (атакуют огненной магией)
BURBAL THE FURIOUS
Достопримечательности:
BURBAL THE FURIOUS

УРОВЕНЬ 31 (Draak's Lair)

Противники:
SCORPION (отравляют)
EYE OF CAIN
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
SPIDER (отравляют)
WYVERN (отравляют)
DRAAK
Достопримечательности:
ДРААК СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ
ASTRAL HAND

СТАРЕНИЕ

Честно говоря, мы были несколько удивлены, встретив в DarkStone такое явление, как старение персонажей. И тем не менее, оно имеет место быть и с ним надо бороться.

Насколько можно судить, лет до 35 никаких побочных явлений от дряхления не наблюдается. Возможно, что и после этого возраста персонажи остаются в форме или, по крайней мере, утрачивают свои боевые навыки совсем незначительно.

Существует, как минимум, четыре способа, чтобы скосить себе года:

1. Выполнить специальный квест (quest of immortality).
2. Найти омолаживающие эликсиры (elixir of youth), которые находятся на уровнях 17, 18, 19 и 31.
3. Начать многопользовательскую игру Master'om и купить омолаживающие эликсиры в городе.
4. Купить за 100.000 золотых (соответственно, продать за 33.000 золотых) эликсиры в Омаге.

КВЕСТЫ**ОСНОВНЫЕ КВЕСТЫ**

The Horn of Plenty (первый кристалл – Crystal of Wisdom)

Квест даст вам староста деревеньки (The Mayor), которая располагается в Эрдиле. У жителей был похищен местный реликт – Рог Изобилия (Horn of Plenty), за счет которого кормилась вся деревня. Один из жителей скажет вам, что за Рогом отправился его друг по имени Riken и до сих пор не вернулся. Забегая вперед, скажем, что уже и не вернется.

Отправляйтесь в подземелья. На первом же уровне вы встретите дух несчастного Riken, который расскажет вам, что Рог находится на более низких уровнях. На втором уровне вы встретитесь с огненным гоголем (fire golem), но прежде чем схватиться с ним, Riken предупредит вас об опасности, и заодно попросит взять охраняемую гоголем огненную сферу (fire sphere). Гоголем не слишком уж силен,

и завалить его не составит большого труда, особенно если среди ваших подопечных есть воин или амазонка. Но если вдруг придется совсем туго, то попытайтесь просто украсить сферу и задать стрелочка.

На третьем уровне будет еще один голем, но уже ледяной (ice golem). Опять же перед сражением появится вездущий Riken и попросит вас забрать ледяную сферу (ice sphere).

На четвертом уровне вы найдете помещение без малейших намеков на двери или проходы. За его стенами обитает злой волшебник Lorant, который и захватил Por. Чтобы проникнуть к нему, двигайтесь по периметру, и в один момент перед вами вновь предстанет дух Riken. Отдайте ему две сферы, и он изготовит для вас магическую накидку (cloak of clouds), которая позволит обоим (!) персонажам проходить сквозь стены. Если не подводит память, то накидка будет действовать даже будучи положенной в inventory. Кстати, не обольщайтесь по поводу беспрепятственного прохождения сквозь стены – накидка позволяет пройти только через стены обители Lorant.

Возьмите Por и несите обратно в деревню. Но прежде чем отдать его, как следует запасаемся едой – каждый щелчок правой кнопкой на Porе принесет вам одну куриную ножку.

После того как деревенька будет спасена от мучительной голодной смерти, перед выходом появится (в последний раз) призрак Riken и торжественно вручит вам первый кристалл (Crystal of Wisdom).

Сразу за ним объявится еще одна мистическая личность – старец Sebastian, который является чуть ли ни последним из друзей. Ему нужно будет отнести все семь кристаллов, и тогда он сообщит из них Сферу Времени.

The Reeds (второй кристалл – Crystal of Virtue)

Рядом с эрдилской деревенькой находится озеро. Щелкните на пенёчке, и к вам прилетит маленькая фея, которая сыграет песню змей (song of the snakes). Она расскажет, что и вы сможете исполнить эту завораживающую мелодию, если соберете пять свирели и используете их в верном порядке: от самой малой и самой большой.

Предупреждение: можно и не собирать свирели, так как они совершенно необязательны для получения кристалла!

Первая пара свирели (Tiny Reed и Small Reed) находится на пятом уровне, а остальные (уже по одной – Medium Reed, Long Reed, Longest Reed) – на шестом, седьмом и восьмом уровнях. Впрочем, как уже не раз говоривалось, порядок может слегка варьироваться. На восьмом уровне вы также найдете комнату с зеленым сиянием и пятью высеченными лицами в стенах. Вставьте в них свирели (как было сказано, начиная от самой маленькой и заканчивая самой большой) и заходите внутрь. Змей, которыми кишит помещение, будут неподвижны, пока вы ни возьмете кристалл (Crystal of Virtue). После этого задавайте делу или принимайте бой.

А что произойдет, если свирели не будут использованы? Ровным счетом ничего особенного – просто змеи не будут парализованы. Их можно без особого труда перебить (по надобности пятак-другой антиматов) и спокойно взять кристалл.

The Eye of Ra (третий кристалл – Crystal of Bravery)

Очень любопытный и динамичный квест. Итак...

В Марпхоре есть деревенька, в которой обитают два NPC – кузнец Rhino и ослепший священник brother Jean. Первый обещает, что он починит вам «все что угодно и совершенно бесплатно», если вы притащите ему свежей рыбки. Не обольщайтесь – чинить предметы он не будет, зато с удовольствием починит мост, ведущий к острову Bartzal.

Недалеко от сломанного моста будет сидеть рыбак Gal, который скажет вам о некоем сокровище, скрытом в самом сердце озера. Он не забудет также поведать о тех отчаянных смельчаках, которые отправились с ним и больше не вернулись.

Щелкните на ведрке, которое стоит возле Gal, и возьмите рыбку (она, кстати, появляется в ведрах периодически). Рыбак на такую кражу никак не отреагирует, так что можете периодически наведываться сюда за съестными припасами.

Отнесите рыбку кузнецу и проведите его (он будет следовать за вами как привязанный) к мосту. Rhino быстро починит сломанный мост, открыв тем самым путь к острову... Но повремените пока с походом в это весьма недружелюбное место (позже поймете почему).

Так, треть дела сделана. Возвращайтесь к деревушку и поговорите с Jean. Слепой скажет, что он слышал о волшебном артефакте (Eye of Ra), спрятанном в подземельях, который возвращает зрение. Намек ясен.

Идите в подземелья на девятый уровень. Здесь вы найдете золотую статуэтку с пустыми глазницами (golden statuette) и глазных яблока, сделанных из золота (ocular globe). Используйте оба глаза на статуэтке, и она отделилась от пьедестала. Берите с собой статуэтку и спускайтесь на следующий уровень.

Здесь вы найдете еще одну статуэтку (уже серебряную – silver statuette) и один глаз к ней. На одиннадцатом уровне будет оставшийся глаз к серебряной статуэтке, один глаз к бронзовой и, собственно, сама бронзовая статуэтка (bronze statuette). Отправляйтесь на двенадцатый уровень, отыскивайте последний бронзовый глаз, поднимитесь наверх, заберите бронзовую статуэтку и вновь возвращайтесь на двенадцатый уровень.

Итогом ваших странствий должны стать три статуэтки – золотая, серебряная и бронзовая. Теперь найдите комнату с большим циферблатом на полу и запертой дверью. На стенах будут подокосники, которые подожгут вас, как правильно расставить статуэтки, чтобы открыть дверь. Кстати, не поддавайтесь соблазну телепортироваться в закрытое помещение – номер не пройдет. Пробовали.

Ставьте золотую статуэтку на семь часов, серебряную – на десять и бронзовую – на три. Дверь откроется, освободив проход к сундуку с Eye of Ra.

Вновь возвращайтесь на земли Марпхора и отдайте артефакт слепому brother Jean. Счастливицу вновь обретет зрение и на радость отдаст вам свое увеличительное стекло (magnifying glass), с помощью которого он хоть как-то мог разбирать тексты священных книг. Правда, его радость улетучится уже при следующем диалоге, когда он скажет, что «обрел зрение, но потерял веру».

А вот теперь можно идти к острову. Как только перейдете мост, немедленно остановитесь, сохраните игру и активизируйте сольный режим (solo mode). Выберите персонажа с максимальным запасом здоровья и аккуратно подведите его к первому указателю, на котором будет написано, что подходы к сокровищу заминированы. Подойдите ко второму указателю (по-прежнему очень аккуратно), возьмите увеличительное стекло и используйте его на указателе.

(Pics.)

После прочтения мелкого текста, нечитательного без увеличительного стекла, станет ясно, как пройти к сокровищу. Дословно написано следующее – «Двигайтесь от дерева к потоку и от потока к камню». Даже не пытайтесь пойти маршрутом, отличным от того, который обозначен на рисунке (один разок вас, правда, ударит взрывом, но не смертельно) – это стопроцентное самоубийство. Кстати, ресерпшн 4 уровня ловушки не обнаруживает. На наш взгляд, не поможет и более высокий уровень этого очила. И еще любопытный момент – по острову будет совершенно свободно разгуливать кузнец (его видно на картинке). Невероятно, но факт – ловушки к его перемещениям будут относиться абсолютно равнодушно.

В сундуке вы найдете «сокровище» – библию с абсолютно чистыми страницами (bible). Безделушка? Не торопитесь.

Идите к полуразрушенному замку (Temple of Eras). Положите на среднюю и правую миски какую-нибудь еду (точно подходят грибы), для того чтобы вызвать богослова Eras. Дайте ему библию, дабы он заполнил ее страницы, и отнесите священную книгу прозревшему Jean. Jean вновь обретет веру, а Eras сможет уйти на покой с миром. И прежде чем навсегда расстаться с материальным мирозданием, богослов отдаст вам кристалл (Crystal of Bravery).

Думаете это все? Придется выдержать последнее испытание, связанное с получением третьего по счету кристалла. Как только он окажется в вашей inventory, явятся посланники Драка, которые попытаются вас убить. Они не смертельно опасны, но если ваши подопечные будут застигнуты врасплох, то есть риск получить сражение.



The Lizardman Hatchery (четвертый кристалл – Crystal of Nobility)

Найдите в Марпхоре домик старого отшельника по имени Shadire. Старец расскажет вам о ящиках Ящеров, которые лежат в инкубаторе (incubator room) глубоко под землей. Если не уничтожить их, то местным жителям придется ой как несладко. Дополнительная трудность заключается в том, что зародышей можно убить только специальным мечом the celestial sword, путь к которому перекрыт камнем. Отыщите загороженный проход к волшебному мечу, обратите внимание на небольшую руну на камне и отправляйтесь на поиски ключа.

Ключ (celestial symbol) обнаружится на тринадцатом уровне. Его даст вам заключенный (prisoner) и в качестве награды за свое освобождение. Вернитесь назад и используйте ключ на камне. Проход будет открыт.

Возьмите волшебный меч, который будет воткнут в пьедестал. Он окажется не слишком уж сильным оружием (по крайней мере, наш воин уже вовсю орудовал master's sword, который намного более эффективен), поэтому рекомендуем просто положить его до поры до времени в inventory.

На все том же тринадцатом уровне вы найдете инкубатор с шестью яйцами Ящеров. Возьмите в руку волшебный меч и уничтожьте зародышей, после чего вновь идите на поверхность и наведывайтесь к отшельнику. Старец даст вам celestial dagger, который еще очень пригодится.

Двигайтесь к шестнадцатому уровню. Внутри замка Ящеров (Temple of the Lizards) вы найдете два пьедестала, на одном из которых будет лежать кристалл (Crystal of Nobility). Просто так взять его невозможно – едва вы протяните руку, как он тут же телепортируется на соседний пьедестал. Чтобы воспрепятствовать этому, положите на свободный пьедестал celestial dagger. После этого кристалл можно будет взять без всяких трудностей.

Fountains of Immortality (пятый кристалл – Crystal of Compassion)

Прежде чем вы попадете в местечко под названием Омар, Уму потрясут страшные события. Прямо посреди городской площади вырастет пирамида, которая будет высасывать из людей жизнь, превращая их в безжизненные сухие оловочки. Дополнительно к этому небо затянется тучами и на все местные земли опустится кошмарная тьма. К счастью, никто из городских NPC не пострадает, так что кузнец по-прежнему будет выковывать новое оружие, а музыканты с прежней задумчивостью исполнять «The Darkstone Shines».

В омарской деревне вы найдете женщину (Mrs. Argansa), которая попросит отыскать своего мужа, по возможности живого. Насчет первого пусть даже не сомневается, а вот насчет второго – увы, прокол вышел. Ее суженый-ряженый давно хоронит крыс в подземельях... Впрочем, мы немного забегаем вперед.

Обратитесь к старцу (Langolin), который непрерывно возносится к небу с молитбами. Он скажет, что готов помочь женщине, если вы принесете ему три эликсира бессмертия (elixir of immortality) и кристалл мудости (Crystal of Wisdom). С трудом верится, что этот набожный человек окажется совсем не человеком... Впрочем, мы опять торопим события.

Итак, спускайтесь на семнадцатый уровень и ищите помещение с большим желтым фонтаном внутри. Перебейте всех стражей и щелкните по фонтану. Из него выскочат два пузырька – эликсир бессмертия и омолаживающий эликсир. В принципе, брать первый эликсир не обязательно.

но — это квестовый предмет, причем на деле совершенно не нужный. А вот омолаживающий коктейль — штука куда более полезная. Наверняка к этому времени персонажи разменяют четвертый десяток (нашим было около 32 лет). Если же они выпьют содержимое склянки, то помолодеют на пять лет.

Идите на следующий уровень и вновь ищите комнату с фонтаном (он опять даст вам два эликсира). Как только вы войдете в помещение, то дверь немедленно заблокируется (ведомый будет отрезан), и на вас нападут четыре Spectre. Поэтому есть резон выбрать в качестве ведущего самого сильного и наиболее жизнестойкого из двух ваших персонажей.

Еще один уровень вниз — в новый фонтан. На сей раз последним.

На двадцатом уровне вы найдете мертвого мужа миссис Argansa. Общитесь труп (а что делать? — издержки профессии) и прочтите последнее письмо несчастного. Из него станет ясно, что Langolin служит силам Зла, и кристалл мудрости ему нужен лишь затем, чтобы завладеть другим кристаллом — кристаллом сострадания (Crystal of Compassion). Ищите негодяя, и как найдете, то для начала поговорите с ним (кстати, даже если вы ему насильственно сунете нужный кристалл, он все равно будет кричать о том, что, дескать, вы ничего ему не принесли. Совсем, видимо, из ума выжил старикан...), а потом убейте прислужника Тьмы и всех его секьюрити. После разборки шепните лекашю на пьедестале кристалле (Crystal of Compassion) кристаллом мудрости (Crystal of Wisdom) и скорее забирайте обоих в inventory.

The Damned (шестой кристалл — Crystal of Integrity)

Около входа на двадцать первый уровень будет стоять страж (the Guardian of the Damned). Он важно прокричит, что смертным сюда вход воспрещен. Сразь предупреждение, что при таком раскладе дело закончится дракой, поэтому можете без отлагательства приступить к делу. Если же в вашей inventory случайно завалился эликсир бессмертия (elixir of immortality), то можете для начала предъявить его в качестве доказательства вашей непричастности к стану смертных. После этого Страж скажет, что в подземелье томятся те, кто был грешен и сейчас расплачиваются за свои земные грехи, и что он с удовольствием обзор сверху вниз (F10). Таким образом вы будете видеть все как на ладони. Теперь осталось только рассчитать оптимальный маршрут, исходя из периодичности появления шипов, — и бегом к кресту. Выбраться из помещения можно с помощью заклинания teleportation.

На двадцать первом уровне будет комната, в которой находится Крест Преступления (Cross of Crime). Подход к нему усен выдвигающимися шипами, которые достаточно сильно ранят персонажа. Возьмите самого живучего и хорошо защищенного героя, активизируйте сольный режим (solo mode) и переключитесь на камеру, обеспечивающую обзор сверху вниз (F10). Таким образом вы будете видеть все как на ладони. Теперь осталось только рассчитать оптимальный маршрут, исходя из периодичности появления шипов, — и бегом к кресту. Выбраться из помещения можно с помощью заклинания teleportation.

Тот же маневр проделайте и на двух последующих уровнях, чтобы заполучить еще пару крестов (Cross of Penitence и Cross of Pardon). Со всем этим добром отправляйтесь на двадцать четвертый уровень к Проклятому (The Damned).

Что такого сверхгрешного наделал этот парень и чем так не приглянулся Калибе, история умалчивает, но, похоже, он полностью в своих грехах раскаялся. Проклятый попросит вас дать ему три креста, а потом убьет его, чтобы навеки обрести покой. Помогите ему в этом и забирайте шес-

той кристалл — кристалл искренности (Crystal of Integrity).

После того как вы поднимитесь на поверхность, и вам явится Драак собственной персоной. Он начнет сыпать угрозами, перемежающимися личными оскорблениями. Себастьяну, кстати, тоже достанется. Но не вникайте в речи некроманта, а лучше разберитесь с его охраной (сам Драак благообразно исчезнет с поля брани).

Idols of Arkhang (седьмой кристалл — Crystal of Strength)

Остался последний кристалл, который можно найти в подземельях Серкеша.

Около входа на двадцать пятый уровень вы встретите мага Ubus, который скажет вам, что ожидает своего наставника Aeron, ушедшего в подземелья несколько месяцев назад и до сих пор не вернувшегося.

Наставника ищите на двадцать пятом уровне в помещении под названием Statues of Arkhang. Aeron будет смертельно ранен, но прежде чем отправиться на небеса, он отдаст вам лук holy bow и скажет о том, что друиды-отступники воздвигли статуи птиц, блокирующие божественную энергию. Последний кристалл можно будет взять только в том случае, если уничтожить их.

Статуи перед вами, но не торопитесь палить по ним из лука — бесполезно. Отшлите лучше комнату с кристаллом и обратите внимание на четыре пьедестала, один из которых соединен полоской света с центральным постаментом. Aeron, до того как получить смертельную рану, успел уничтожить идола. Осталось еще три, которые находятся на трех нижних уровнях. Вот их-то и нужно расстрелять из лука (кстати, вовсе не обязательно пользоваться holy bow — подходит любое дистантное оружие или боевая магия).

Прежде чем идти вниз, вернитесь к одинокому ученику мага. Если вы подойдете к нему героем без holy bow, то он скажет, что у него было видение, которое недвусмысленно говорило о том, что Aeron пострадал от рук наших персонажей. Если же поместить holy bow в инвентарь, то Ubus начнет кричать о том, что, дескать, мы специально убили его учителя с целью наживы. И общен, что в лоб, что по лбу — драться придется в любом случае. Почему мы заостряем на этом внимание? Дело в том, что Ubus очень крут, и справиться с ним будет намного сложнее, чем, например, с тем же The Damned. Перед боем обязательно примените заклинание haste и используйте еще парочку вспомогательных spellов (или используйте соответствующие скиллы, например, concentration).

Подобрав книгу, которая выпадет из поверженного ученика, идите на нижние уровни и уничтожьте трех оставшихся идолов. Последняя статуя, кстати, будет расположена в церемониальном помещении, и попадете вы в него прямо во время ритуального акта. Как только идол будет уничтожен, все присутствующие друиды бросятся на вас.



Подвиг с Драком

Конечно, это не отдельный квест, но, поверьте на слово, трудностей вы здесь встретите немало.

Итак, прежде чем отправляться на бой, найдите друга Себастьяна. Он будет в Серкеше, рядом со входом на двадцать четвертый уровень. Старый друид скажет, чтобы вы положили все семь кристаллов на пьедесталы (порядок не играет роли), и тогда он сможет собрать Сферу Времени (Time Orb)...

Когда Сфера окажется в вашей руке, то Sebastian предупредит, что сфера обладает единственным зарядом, который на некоторое время блокирует способность Драка полностью регенерировать свою жизненную силу. Если вы не сможете сразу победить некроманта, то друид перезарядит Сферу.

Идите в логово Драка (Draak's Lair), которое расположено на тридцать первом уровне. Обратите внимание, что здесь не работает карта.

Уровень не большой, хотя и изрядно запутанный — а всему виной сеть телепорталов. Впрочем, вы должны достаточно быстро отыскать зал, где вас будет поджидать некромант (пока в человеческом обличье). Надо отдать должное — он отдалст должное вашим подвигам и не станет заниматься дешевой бравадой.

Бой с Драком, без сомнения, будет самым тяжелым испытанием. Предшествующие сражения не идут ни в какое сравнение — некромант действительно очень крут и владеет сильнейшей магией. Кроме этого, он постоянно вызывает вивернов, которые будут здорово отвлекать героев и мешать им сосредоточить свои усилия на главном противнике.

Почините всю броню и оружие (можно даже проапгрейдить ключевые предметы), закупите лечебные снадобы, увешайтесь амулетами и кольцами — поверьте, все это не пустые хлопоты.

Положите Сферу в поясной слот и используйте ее в тот момент, когда у Драка останется примерно половина (или чуть меньше) жизни. В левой стороне экрана появится счетчик (около 20 секунд), который отсчитывает время действия Сферы. Ваша задача — добить Драка до того как он вновь обретет способность регенерироваться (делает он это в тот момент, когда его жизнь будет составлять около трети от максимальной).

После смерти некроманта к вам явится Sebastian и скажет, чтобы вы взяли astral hand и уничтожили с помощью этого артефакта пирамиду в городе. Ставьте портал, возвращайтесь в сумеречный город и исполните в точности наказ друида...



ВТОРОСТЕПЕННЫЕ КВЕСТЫ, ПОЛУЧАЕМЫЕ В ГОРОДЕ

Задание	Работодатель	Уровень	Награда	Задание	Работодатель	Уровень	Награда
Найти Path Book	Augustin	3	9.500	Найти Royal Diadem	Artemis	17	10.000
Найти Medallion of Melchior (не идентифицирован)	Suzanna	5	10.000	Найти Celestial Harp	Augustin	19	10.000
Найти Shield of Light (не идентифицирован)	Garth	7	10.000	Уничтожить Nosferatu	Alex	21	8.400
Найти Cursed Sword	Gruber	9	10.000	Найти Claw of Sargon	Suzanna	21	10.000
Найти Broken Vase	Ridge	11	10.000	Найти Horn of Unicorn	Garth	23	10.000
Уничтожить Evil Garth	Basil	12	4.800	Найти Dragon Scale	Gruber	25	10.000
Найти Sacred Scroll	Basil	13	10.000	Найти Storm Flower	Ridge	27	10.000
Найти Bard's Music Score	Alex	15	10.000	Уничтожить Buzbal the Furious	Artemis	30	10.000

КОДЫ PC

COLIN MCRAE RALLY

Открыть все трассы - в качестве своего имени введите FREEWAY.

Становятся доступны дополнительные машины - в качестве своего имени введите LOT-TOWIN.

Включается режим выборочного повтора - в качестве своего имени введите SPECIALED

Получить двойную энергию - в качестве своего имени введите BIGGUNS

Покататься на коньках-каре - в качестве своего имени введите HIPPO

Включить туман - в качестве своего имени введите WHITOUT

Открыть скрытые трассы - в качестве своего имени введите:

1 - INTHECLOUDS

2 - QUARRYVILLE

3 - TROLLEYPARK

4 - WILDAYWORLD

Включить режим желе - в качестве своего имени введите ALIENGOO

Включить режим маленьких машин - в качестве своего имени введите BORROWERS

Получить доступ к зеркальным трассам - в качестве своего имени введите DARKSIDE

Получить сверхмощные двигатели - в качестве своего имени введите PASSEDOUT

Покататься на Toyota Celica GT4 - в качестве своего имени введите BEEFCAKE

Включить режим Rear-Wheel Steering - в качестве своего имени введите TURNBACK

Получить доступ к реверсированным трассам - в качестве своего имени введите BACKAGAIN

Получить сверхускорение - в качестве своего имени введите ROCKETMAN

CLANS

В процессе игры нажмите . Затем введите:

/Godmode - режим бога

/Nextlevel - попасть на следующий уровень

/room # - телепортироваться в комнату #

/spawn # - воскресить объект #

/moregold - добавляет 100 золота

/monsters - монстры становятся крохотными

/tinyplayers - игроки становятся крохотными

/insanity - монстры атакуют друг друга

/repeat - повторить только что написанный код

/trig - действие этого кода неизвестно

MIDTOWN MADNESS

Коды следует вводить в качестве своего имени:

Showme Cops - на карте становятся видны все полицейские машины

Big Bus Party - в городе только автобусы

Tiny Car - в городе только компактные автомобили

amix(a ea) - все машины едут наоборот

Jet Planes - в городе только самолеты

Warp Eleven - AI соображает в десять раз быстрее

Следующие коды также следует вводить в качестве своего имени, но только в режиме Cruise Mode:

«vasedans» & Pick the Cadillac - обычная машина

«vasedan» & Pick the Bullet - обычная светлая машина

«vavan» & Pick the Ford F350 - фургон

«vadelless» & Pick the City Bus - дизель

«vacompact» & Pick the VW Bug - крошечные компактные машины

«vapidcup» & Pick the Ford F350 - пикап

«vabus» & Pick the City Bus - свежеекрашенный автобус

«vadelivery» & Pick the Ford F350 - грузовик

«valimo» & Pick the Mustang GT - случайный лимзин

«valimoblad» & Pick the Mustang GT - черный лимзин

«valimorange» & Pick the Mustang GT - белый лимзин

«valatx» & Pick the Cadillac - желтое такси

«valatadched» & Pick the Cadillac - зеленое клетчатое такси

«vaboing_small» & Pick the City Bus - маленький самолет

Внутриигровые коды.

Нажмите CTRL-ALT-SHIFT-F7. Введите следующие коды (действуют только в режиме одиночной игры):

/nodamage - режим игры без повреждений

/damage - режим игры с повреждениями

/dizzy - необычное небо

/fuzz - переключает радар полицейских

/bridge - очень быстрый мост

/lifo - вместо самолетов летают НЛО

/slide - у окружающих машин исчезает сила трения

/puck - у машины игрока исчезает сила трения

/grav - измененная гравитация

/postal - вместо сигнала машина стреляет почтовыми ящиками

/talkfast - очень быстрые комментарии

/talkslow - очень медленные комментарии

/big - большие люди

/tiny - крохотные люди

/nosmoke - исчезают повреждения колес

/smoke - исчезают повреждения колес

Добавьте следующие строки

в командную строку:

-allrace - доступ ко всем гонкам

-allcars - доступ ко всем машинам

Например:

«C:\Midtown\midtown.exe» -allcars -allrace

BRAVEHEART

Чтобы сделать доступным режим кодов в битве нажмите и нажмите sesquipedalian.

После этого станут доступны следующие коды:

killcam - убить камеру

bennoddbum - все враги погибают

the five hundred - все ваши бойцы погибают

dresden - все здания горят

steve reeves - повышается боевой дух ваших солдат

bucks flizz - войска бежит с поля боя

bastille day - все стены повреждаются

haemorrhage - кровь исчезает

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

6661970 - бесконечные жизни

tourettes - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

chmstron - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

pleandmash - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

asawindow - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

notourettes - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

dashball - бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

flashmotor - все уровни становятся доступны

super well - все уровни становятся доступны

travelcard - все уровни становятся доступны + бесконечное количество жизней

lamflith - бесконечное количество жизней

tithead - бесконечное количество жизней

lampod - десять бесконечных жизней в многопользовательском режиме игры и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

averyrichman - 999999999 очков

uaintruffin - 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

psychadelic - 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

silence - 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

driveby - 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

herc - 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

SYSTEM SHOCK 2

В процессе игры нажмите <Shift> и <C> одновременно, затем введите:

Summon_obj [название предмета] - получить предмет

Список предметов:

medical kit

psi amp

wrench

pistol

shotgun

assault rifle

laser pistol

EMP Rifle

Electro Shock

Gren Launcher

Stasis Field Generator

Fusion Cannon

Crystal Shard

Viral Prolif

Worm Launcher

Введите следующие коды:

psi_full - у игрока появляется максимальное количество очков

ubermensch - превращает игрока в супермена

add_pool - у игрока появляются дополнительные очки

show_version - отобразить версию в игровом процессе

toggle_inv - переключить предметную панель

cycle_amm - прокрутить все доступные виды вооружения

toggle_compass - переключить режимы компаса

query - запрос курсора (1=включен, 0=выключен)

split - разделение курсора (1=включен, 0=выключен)

shock_jump_player - высокий прыжок

look_cursor - переключить курсор в режим наблюдения

reload_gun - перезаряжаются доступные виды вооружения

swap_guns - переключает основные и второстепенные виды вооружения

wpn_setting_toggle - переключаются настройки вооружения

select_pslpower - режим установки пси-энергии

equip_weapon - просмотр всех ваших предметов на выявление боезапасов к вооружению

psi_power - действие этого кода неизвестно

open_mild - действие этого кода неизвестно

stop_email - прекратить поступление электронной почты

clear_teleport - очистить телепортатор

quiddind - становится доступен быстрый слот

quiduse - активизирует быстрый слот

use_obj - использовать объект по названию

msg_history - проиграть историю поступления сообщений

play_unread_log - проиграть непрочитанные сообщения

toggle_mouse - переключение между разными режимами курсоров в режиме управления камерой с помощью мыши

frob_toggle - действие этого кода неизвестно

frob_object - действие этого кода неизвестно

interface_use - использовать объект в инвентарю

fire_weapon - стрелять из оружия (1=включить, 0=выключить)

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ



Дмитрий Эстрин

ривет, дорогая редакция «Страны Игр»!

■ очень люблю читать ваш журнал и покупаю его постоянно с 1999 года. Тогда он был таким же интересным и кратчайшим, как тот, что я держу сейчас в руках. Конечно, кризис ■ августе прошлого года затронул ■ вас, потому вам пришлось выпустить, честное слово, ужасный (в смысле качества) журнал (точнее, газету). Никаких ярких красок на огромной, неприятной бумаге. Потом вы хотя бы стали выпустывать с диском и плакатом. Но не будем больше вспоминать о плохом, а посмотрим на настоящее, ведь теперь, спустя год, вы превзошли ■ мои ожидания. Вы выпустили в свет то, что я лично ждал уже давно. В новом журнале сочетаются все соответствующие классному журналу качества: отличного качества бумага, красочные странички

(оригинальный, подходящий по цвету и теме background), огромное количество разной информации, свежие новости, информация о новых играх, обсуждения уже вышедших игр в сразу же начинающиеся прохождения, а также Интернет и письма, улучшенная оформление статьи, краткая и самая нужная информация об игре и красивые картинки, появление отдельной странички с кодами.

Но есть, конечно, кое-что, что мне **■** очень понравилось. Во-первых, это то, что «бедный» плакат проткнули скрепками за edge и уменьшили! Хотелось бы, чтобы он остался того же размера, что и был, хотя бы и сложенный вчетверо. Во-вторых, это диск. Надеюсь, что его вы тоже измените. Не хочу сказать, что сейчас он плохой, но мог быть и лучше. Например, советую добавить демо-версии игр, если сжимать видео и не занимать диск одним **■** тем же софтом, а также можно изменить форм диска. Но это я оставляю для ваших размышлений. В-третьих, толщину журнала можно было и увеличить (100 страниц вместе с плакатом – это не много). Хотя это никогда не поздно, но если собирается увеличивать, то, надеюсь, не меняя цены. Кстати, опять же по поводу цены: надеюсь, что она не сильно изменится. Вы когда-то очень сильно повыскальзовались, если бы вы издавали один раз в месяц, или чтобы она приблизилась к той, которая была.

Также хочу дать пару советов. Я не нашел в вашем журнале странички с юмором. Очень хотелось бы

увидеть. Анекдоты, смешные статьи, какая-нибудь развлекательная информация или история — это все должно быть в вашем новом журнале. Но еще было бы оригинально устроить, для примера, конкурс на самый веселый, интересный, полезный или просто необычный случай, глоск или еще что-нибудь, который нашел ваш читатель в игре, в интернете, в программе или еще где-нибудь. Все это желательно бы сопровождалось скриншотами. Также здесь можно было опубликовать анекдоты, которые присылают читатели вашего журнала. Только, пожалуйста, не надо никаких рубрик про Вавилон-5 и тому подобное фуфло. Это было бы очень хорошо увеличить страничку с письмами.

Кстати, все вышесказанные мной советы очень помогли бы увеличить объем журнала. К тому же, я был бы рад увидеть все это именно в вашем журнале. Надеюсь, вы учтете все, что я написал. Было бы неплохо сделать какие-нибудь обновления в 2000-м году.

Хочу также сказать пару слов «Стране РС игр». Я думаю, что если бы это был бы такой же журнал, как новая «Страна игр», с диском, с плакатом и с хорошей бумагой. Его покупало бы больше народа.

С уважением, Макаров Андрей, Москва.

Чтo _____, спасибо на добром слове, все указанные недостатки _____, _____ прекраснo известны и, разумеется, мы приложим все усилия, чтобы их устранить. Хотя, конечно, здесь очень бы пригодилась ваша помощь – чем больше вы будете присылать своих предложений, тем быстрее мы сможем их _____вать. Пусть даже и не все. Теперь по поводу «юморной рубрики». Идеа такая, конечно же была. А отказались мы от нее по нескольким причинам. Во-первых, не хотелось выносить статьи за скобки журнала. Лучшее уместная шутка в юморе, чем выжатая неизвестно откуда острота в специальной рубрике. Во-вторых, за долгие годы постоянного общения с игрой у некоторых сотрудников редакции выработалось весьма... гм, специфическое чувство юмора, которое, боюсь, будет не оценено читателями по достоинству. В-третьих, нечто подобное мы ждем от вас, читателей «Страны Игр». Так что, _____ вы вместе с пожеланиями учредить _____ной конкурс вы бы прислали «участника» конкурса, вопрос был уже давно решен. Впрочем, _____ отнюдь не скупно и иногда нас балуют и _____ письмами:


Привет, мой любимый журнал «Страна Игр».

Пишет тебе твой истинный поклонник, а также рядо-



вой геймер JOHN. Обожаю ваш журнал и свою бабushку. У меня к вам одна о-о-о-очень маленькая (да уж, конечно, маленькая) и, наверное, очень тупая просьба. Но об этом чуть-чуть попозже. А сейчас немного о другом. Во-первых, (или, в-первых, не помню) хочу немного похвалить. Многие сильно возмущаются из-за того, что вы перешли на новый формат, но ■ меня эти «многие» могут не рассчитывать. Я с бурными аплодисментами ■ шумным топанием ног приветствую ваше решение. А за то, что у вашего журнала исчез переплет, ■ вообще готов целовать ноги (только если вы будете в домашних тапочках). Ведь наконец-то ушли в небытие проблемы с вечным ломанием переплета и порканием страниц на пол. Теперь же приближал из магазина с новым номером, улелся на полу и лежи себе, читай. Оформление, скрини — все это просто радует глаз и меня тоже. А про содержание статьи я вообще молчу. Это просто СССССССPPPPPP (во как, я читаю «Страну», как сборник анекдотов. Шутки и приколы ■ в статьях иногда доводят меня до колик в животе. А иногда эти колки появляются и на, гм... спине. Бумага тоже не подкачала. Это, конечно, не гляцевая (по качеству), но тоже неплохая. Про содержание лазерной трупики ничего не скажу (молчание — золото). Ну а постеры начали потихоньку вываливаться за пределы моей комнаты. Во-вторых, хочу немного похвалить. Что это такое? Почему такой дергач (если есть такое слово) с количеством страниц. Почему оно (количество) подвергнуто таким гигантским перепадам??? А? Например, в #47 (июль 1999) ■ насчитал всего сорок страниц, ■ то время как в любом другом номере не меньше шестидесяти. Ведь самолетиков и корабликов получается намного меньше. А ошибки. Вам самим не смешно? То, что вы пропускаете некоторые буквы, ■ еще могут понять и простить, но то, что вы пропускаете чуть ли не целые статьи я простить не могу.

Блин, одного листа все-таки не хватило. Ну да пес с ним. Теперь подошла очередь вопросов (???).

1. Что связывает тебя **GameLand** с **Official PlayStation Magazine** (знаете, есть такой маленький журнал)??
2. Объясните мне, темному человеку, будут ли подходить диски от старой Соньки к **PlayStation 2** и наоборот?
3. Будет ли перенесена на **PS** игра **Need for Speed: Motor City**?
4. Каким образом  определяете оценку, которую



пехом можно приписать любой из существующих платформ) особенно с расширением Expansion Pack. А яркость красок можно изменять с помощью настроек на телевизоре.

В-четвертых, как можно судить об играх только по названию? Я говорю о Crash Bandicoot для PSX. Уверен, поиграл бы в нее HELG лично, сразу же изменил бы свое мнение. То, что игра детская, не значит — плохая. Я знаю многих, взрослых людей, которые с удовольствием в нее играют.

Вообще споры между «писюшниками» и «приставочниками» будут длиться вечно. Мое письмо — не исключение. Просто к тому и другому надо относиться с уважением, ведь каждый выбирает только то, что нравится. И в своем письме я не хочу сказать, что приставки лучше PC, и наоборот. Вот так. А вообще о приставках забывать не стоит, как это предложил HELG, и в «СИ» уделять больше внимания именно им, так как «СИ» пока единственный игровой журнал в России, пишущий о современных видео играх. Надеюсь, что после выхода «Страны PC игр» писем, подобных HELG' овскому, станет меньше.

С благодарностью, Ипполитов Андрей, г. Москва.

В этом письме меня убила одна-единственная фраза. О том, что «споры между «писюшниками» и «приставочниками» будут длиться вечно». Это ужасно! В продолжение темы:

Здравствуй, горячо любимый журнал «Страна Игр»

Как ни странно, но я читаю ваш журнал, начиная с сигнального номера, за май 1996. Помню, выменял его тогда на два журнала «Dendy». Но дело не в этом. Я тут сидел и перечитывал журнал за номером 15 (август). Там в рубрике про письма было помещено письмо некоего HELG' а, который всячески ругал некоего Jurassica. Потом я вспоминал, что писал в том номере Jurassica. Решил немного поучаствовать в полемике и высказать свое мнение по поводу всего того, о чем они там...

Вообще этими двумя письмами ставится извечная проблема: «борьба» компьютерщиков и приставочников. Но я как бы нейтральная территория — я сначала переиграл на всех приставках, потом купил ком-



пьютер. Судите сами: ZX Spectrum (I), Dendy, Sega Mega Drive, 3DO, Sony PS ...

Потом приставки достали. Решил купить компьютер.

Я вынужден частично не согласиться с тем самым HELG' ом о том, что не надо печатать обзоры игр на приставках. Почему частично? Потому, что он был прав насчет приставок типа Dreamcast или Nintendo 64. Лично я не знаю ни одного человека, у кого была бы Dreamcast. Народ ее не любит! Не любит, потому что пиратских компакт для нее не достать (как и Нинтендо). И все объясняется банальной дороговизной. Многие предпочли бы купить себе за 300\$ Плейстейшн и кучу дисков.

Это только один пример, почему не очень нужен такой раздел. Вообще, для общего образования :) можно посвятить 0,5-1 страницу... А такие приставки, как Sony PS конечно выбрасывать не стоит (Хотя существует журнал Official Playstation, который по-моему вы выпускаете) Я бы посоветовал вам по-

больше места уделять онлайн, железу (хотелось бы, чтобы вы его тестировали :) А коды вообще лучше выбросить. По-моему они лишают игру всякого смысла (какой кайф играть в Unreal со всем оружием с первого уровня?)

Хотя вы можете сказать, что типа «не хотите — не пользуйтесь», но геймер так не может, если он увидит какой-то код, он обязательно его попробует! а через два дня игра лежит в глубоком ящике в проигранном состоянии....

С уважением

Сергей Яковлев aka [SDF]-SeY

[sdfclan@chat.ru]

[http://www.chat.ru/~sdfclan/sdfclan.htm]

Гм... Мы придерживаемся несколько иного мнения о том, что и в каком объеме нам стоит печатать. Однако тема эта отдельная, и, возможно, в скором времени мы посвятим ей отдельную статью.

Доброго Вам дня!:-)

Если Вам не очень сложно, напишите пожалуйста, как в играх

Turok, Incoming, QuakeII или любой другой игре измерить fps?

Мне известна только консольная команда timerefresh в QuakeII, но во всех журналах приводятся более низкие результаты (почти в 1,5 раза) тестов каким-то другим способом или командой. Эта информация для меня очень важна для работы (менеджер в компьютерной фирме).

Читатель замечательного журнала «Страна Игр» Дмитрий.

С надеждой жду ответа на e-mail: avto-lik@online.alkar.net

Вообще практически в каждом 3D-шутере существуют специальные консольные и прочие команды. Некоторые из них можно найти и в нашем журнале. Ну, а если не помог даже Интернет, стоит обратиться к разработчикам. Они к такого рода просьбам относятся с большим пониманием.

CM LETTERS



«СОЮЗ ЗВЕЗДНЫЙ»
МУЗЫКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Все права на видео принадлежат ЗАО "Премьер Видео Фильм". Многоканальный тел./факс (095) 937-2700 • Эксклюзивный дистрибутор: "Премьер Дистрибушн". Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255, <http://www.premvi.ru>, comet@premi.vfo.ru • Оптовые склады: Центральный: Малая Тульская, 25, тел. 737-7255; Мичуринский пр., 47, тел. 932-0804, com47@premi.vfo.ru, 13-Парковая ул./27А, т. 464-6720, treml01@mts.net • Эксклюзивный дистрибутор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания «СТВ», ул. Жуковского, 41, тел./факс: (812) 273-0528 • Эксклюзивный дистрибутор в странах Балтии: «Видео Экспресс», Латвия, Рига, ул. Бриебас, 169, тел/факс: (10), (371) 737-7777/720-4097. • Региональные дилеры: Новосибирск (383)161-160, 233-070, 221-665, ул. Советская, 17, aghartha@usa.net, <http://www.sdeen.nsk.ru/~aghartha>; • Нижний Новгород (831) 92-0288, ул. Бекетова, 43, skt@ekaterini.ru, 37; Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25, compakt@dialog.mgii.ru; • 000 Видео Старт, г. Рязань, ул. Соборная, 48, т. (0912) 128-9945, ф. (0912) 128-9984 • Видео клуб «Премьер-Кассеты» тел.: 129090, Москва, а/я 10. • Видеокассеты для проката: тел. (095)154-2625



«Князь: Легенды Лесной страны» — ролевая игра в глубоком и интерактивном мире, сочетающем мистическое очарование событий Летописи Времени с атмосферой древних славянских легенд.

«Князь» следует лучшим традициям классических РПГ, главные из которых — полная свобода действий героя и интерактивность игрового мира.

Развитие параметров и навыков героя в зависимости от выбранного класса.

Точный детальный математический расчет поединков, основанный на большом количестве параметров, например, текущее состояние здоровья персонажа и даже сторону, с которой наносится удар.

Обилие древних магических артефактов, сила действия которых зависит от уровня Вашего героя.

Многообразие зелий и знахарских смесей, которые может приготовить сам герой, экспериментируя с различными компонентами.

Возможность управлять поселениями и судьбами их жителей, строить и разрушать деревни, назначать и увольнять ключевых фигур, воспитывать и тренировать воинов дружины.

Нелинейность прохождения, множество квестов и заданий, которые можно выполнять или игнорировать.

ЖДИТЕ ВЫХОДА ИГРЫ В КОНЦЕ АВГУСТА!



«Князь: Легенды Лесной страны» © 1997-1999 АОСТ «1С» и Snowball Avalanche LLC («Snowball Interactive») «Летопись Времени», «Вослав Чардей» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками АОСТ «1С» и Snowball Interactive. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва ВВЦ, пав. «Центральный», павильон «Компьютеры от Я до А» ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной вокзал») ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост») ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Ортехника» (м. «Курская») «Центр Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка») Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское») ул. Ярцевская, 19, маг. «Ранстор-1» (м. «Молодежная») ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Ранстор-2» (м. «Рижская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формо- за-Альтаир» (м. «Авиамоторная») ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академ- книга» (м. «Академическая») ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушки» (м. «Октябрьский») Ленинский пр-т, 62/1, «Линиобител» (м. «Университет») Абсан ул. Пушкина, 113</p>	<p>Алматы ул. Маскова, 44, оф. 315 Армвир ул. Коптева, 264 Арсенальск ул. Тиме, 7 Барнаул ул. Деловая, 7 пр. Ленина, 106, оф. 323 Березники ул. Ленина, 12А Биробиджан ул. Шолом-Алейхейна, 25 маг. «Аудио-Видео» Братск ул. Депутатская, 17 Брянск ул. III Интернационала, 2, 59 Владимир ул. Фонтанная, 6, к. 3 Октябрьский пр-т, 140, «Академкинга» Владивосток ул. Москвитина, 11 Дубна ул. Беккера, 11, маг. «Эврика» Екатеринбург ул. Мира, 28 Ижевск ул. Красной Армии, маг. «Кандотвары» Иркутск ул. Советская, 8А</p>	<p>Иркутск ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров» Калининград Ленинский пр-т, 13-15 Киров ул. Московская, 12 Краснодар ул. Чапаева, 85А ул. Старокубанская, 118 Красноярск пр-т Мира, 37 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Курган ул. Крайняя, 55 Курск ул. Гагарина, 2 Магнитогорск ул. Ленина, ЦУМ Мурманск ул. Ворожского, 15А Набережные Челны мкр. д. 2, 23 Невинномысск ул. Гагарина, 55 Новокузнецк ул. Межделева, 17П пр. Победы, 6 Новосибирск ул. Маслякова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32</p>	<p>Новгород Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» Новосибирск Красный пр-т, 157/1 Норильск пр-т Ленина, 22 Новый Уренгой ул. Мокшанская, 8 Оренбург ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орск ул. Борчанинова, 15 Пермь ул. Большевикская, 75, оф. 200 ул. Большевикская, 75, оф. 509 ул. Большевикская, 101, маг. «Детя-Ком» ул. Борчанинова, 15 Петитогорск ул. Москвитина, 84 Рига ул. Дзержинского, 14 Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа» Самара ул. Ершовского, 3-219 ул. Садовая, 212Б, маг. «Киниги» (Самарская площадь) Санкт-Петербург Невский пр-т, 131, маг. «Эврика»</p>	<p>Литовский пр-т, 1, оф. 304 Литовский пр-т, 59, Компьютерный центр «Кей» Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКаД» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Алекс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «Манитор» наб. р. Фонтанки, 6 Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 пр. Большевиков, 3 Саратов 3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТД Павлово» Сочи ул. Советская, 40 Сургут ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП» Сыктывкар ул. Коммунистическая, 62 Таллин ул. Пунне, 16, Компьютерный салон «IBEX»</p>	<p>Толмачи ул. Ленинградская, 53А Тюмень ул. Геологоразведчиков, 2-58 Улан-Удэ ул. Хахалова, 12А Усть-Каменогорск ул. Ушанова, 27, 2 подъезд Хабаровск ул. Стрелникова, 10А Ханты-Мансийск ул. Калинина, 53 Чебоксары ул. Хузангай, 14 Челябинск ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST» ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener» Череповец Советский пр-т, 30Б, маг. «Виртуальная реальность» Чита ул. Анурова, 91 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Жуковский ул. Амосова, 18, к. 56 Ярославль ул. Свободы, 52</p>
--	--	---	--	--	--

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партис» виртуальный мир Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); «Галерея Димина» Калужская пл., 1 (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»); «Мир» ул. Маскова, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Вокзальная»); «Интерактив» б-р, 3, корп. 2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Томарк» ул. Рязанская, 2/11 (м. «Королевская»); ул. Мухоморова, 1 (м. «Варшавская»); ул. 3 Марта, 10 (м. «Димина»); «Электронный мир» ул. Новооскольская, 36 (м. «Новогорская»); ул. Жуковский б-р, 9 (м. «Вавилон»); ул. Лобнинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»); «Деловые» ул. Красная площадь, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Шелковское ш., 8 (м. «Щелковская»); «Белый Ветер» ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом; «Цифра Электроникс» ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Минусинский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Кудринская, 20 (м. «Маяковская»); ул. Могадская, 4 (м. «Кузнецкая»); ул. Краснодубная, 12, стр. 1 (м. «Космодемьянская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Мещетинская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»); «Южная Компания» пр-т Барковского, 101-1, 8В, пав. «Высчитывающая техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом книги, 2 эт. от «Программное обеспечение»; «Компьютеры» Курловский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); ул. Новый Арбат, 8, Дом книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»); ул. Удальцова 85, к.2 (м. «Пролетарская»);